

DUNGEONS & DRAGONS 3.5
LA FUGA DI TORDAR
Avventura per 4 o più personaggi di 5° livello

PREMESSA PER IL DUNGEON MASTER & CONSIGLI

Per un buon inizio della storia consiglio che almeno uno dei giocatori sia un nano per favorire l'inizio dell'avventura con la richiesta di aiuto da parte di Spark (magari un PG originario proprio di questa città – in tal caso lui ne saprà un po' di più su come è fatta e sulle figure di spicco); inoltre per la migliore riuscita della storia e del gioco sarebbe bene che nel gruppo ci fosse un personaggio in grado di muoversi di soppiatto ed abile con serrature, trappole e cose simili (non è fondamentale ma può aiutare).

Altra cosa importante: tutto ciò che è scritto in blu è solo ed esclusivamente per gli occhi del DM; in alcuni punti le notizie sono per il DM, ma questi le può fornire ai PG in gioco (in un modo o nell'altro) se lo ritiene necessario. Da ultimo, visto che io uso i manuali in lingua inglese, è inevitabile che molti termini (talenti, abilità, incantesimi, classi, razze, ecc) siano proprio in inglese; inoltre anche i riferimenti ai vari manuali (appendice 7) sono fatti rispetto ai manuali in lingua inglese.

La storia può essere collocata in diverse zone di Faerun; va bene una qualsiasi regione montuosa nelle cui vicinanze esista una importante comunità di nani. In effetti le due zone migliori sono le Silver Marches con la Spine of the World come montagna e con le città di Adbarr, Felbarr e Mithral Hall; ed il Shining South con la Great Rift come roccaforte nanica e le montagne dello Shaar o del Dambrath.

CAPITOLO 1: AMBIENTAZIONE.

È metà del mese di Myrtul (Maggio).

Siamo in un piccolo villaggio minerario (**STONEHAMMER FORGE**) abitato da 130 nani, 500 umani e meno di una cinquantina di appartenenti ad altre razze (da questo conto sono escluse le guardie umane della città e le guardie del corpo del duca). Le miniere (dove lavorano perlopiù i nani) producono un ricco minerale di ferro che viene utilizzato direttamente in città per la produzione di un acciaio di buona qualità.

La città è retta da un duca e da un consiglio: il consiglio (di cui fa parte anche il duca) decide le strategie commerciali mentre il duca prende pieni poteri solo in caso di pericolo (la condizione di "pericolo" viene decretata dal consiglio con una votazione di 7/9, ed è a tempo determinato) ed in tal caso diventa un monarca assoluto. Questa situazione (consiglio + duca) è "in vigore" solo da poco più di un centinaio di anni, da quando un capo delle guardie antenato dell'attuale duca si è auto-conferito il titolo nobiliare con l'appoggio ed il supporto dell'intera popolazione.

I consiglieri sono nove (ed i 5 rappresentanti sono eletti, solitamente per acclamazione, dagli appartenenti alle categorie rappresentate una volta all'anno durante la festa di metà autunno):

1. il duca.
2. un rappresentante dei minatori nani.
3. un chierico nano (generalmente il capo dei chierici di Dumathoin).
4. il "mago di corte" del duca.
5. il "chierico di corte" del duca.
6. un rappresentante degli altiforni.
7. un primo rappresentante dei mercanti.
8. un secondo rappresentante dei mercanti.
9. un rappresentante della milizia cittadina.

Tutte le decisioni da prendere vengono votate con maggioranza a 6/9; ogni rappresentante ha un solo voto e tutti i voti valgono uguale.

Negli ultimi tempi il consiglio (su proposta diretta del duca) ha emanato una serie di leggi per limitare l'uso della magia:

- Gli spellcasters che entrano in città pagheranno una tassa di 100 GP a testa.
- Nessuno spellcaster sprovvisto della licenza ducale potrà usare incantesimi di livello oltre al 1°.
- Solo il duca ed il mago di corte possono concedere tale licenza.
- Tale licenza può anche essere solo temporanea.
- Ogni licenza ha un costo a discrezione di colui che la rilascia ma non inferiore a 100 GP per gli incantatori divini ed a 150 GP per quelli arcani.
- Gli unici che non sono tenuti a rispettare queste leggi sono il mago di corte, il chierico di corte ed il capo dei chierici nani (tutti e tre dotati di licenza illimitata).
- Il commercio di oggetti magici troppo potenti (incantamento maggiore di +2, o caster level maggiore di 2) è vietato a tutti tranne che al duca stesso.

Inoltre il consiglio, sempre su proposta del duca, in seguito alle "manifestazioni" di protesta dei nani (giorno – 22) ha deliberato che nessun nano debba girare armato in città, pena l'arresto.

Il DM dovrà fornire almeno alcuni dettagli su tali leggi ai PG assieme alla richiesta di aiuto di Spark; inoltre il master dovrà in ogni caso dare la possibilità ai PG di entrare in città (dotandoli già dei fondi necessari o con un accordo di Spark con una particolare guardia o altro).

CAPITOLO 2: LA CITTA' – “STONEHAMMER FORGE”.

È un piccolo paese arroccato sulle montagne e solo di recente dotato di un minimo di mura a causa delle incursioni di gruppi di banditi gnoll (quelle che coprono il lato ad ovest sono ancora in fase di costruzione). È a tutti gli effetti diviso in 4 parti: il distretto minerario e la città sotterranea dei nani (e dei pochi gnomi) direttamente contro il fianco della montagna; la cerchia nobile, una piccola cinta muraria con al suo interno il castello del duca (con la torre del mago di corte), i templi umani principali (nella fattispecie Helm e Tempus) ed i magazzini del cibo; Monte Nero ovvero una collinetta di pietra nera sulla quale sorge l'imponente edificio che ospita le prigioni del duca, l'archivio del ducato ed il tribunale (3 piani “veri” e 3 piani sotterranei); infine, in mezzo a queste tre zone, sorge il paese vero e proprio il cui unico edificio di spicco è la guarnigione (che ospita circa un centinaio di soldati – 130 umani).

Presso l'archivio, chiunque può consultare gli atti di tutti i processi e di tutte le decisioni prese dal consiglio pagando 10 GP a richiesta; gli atti contenuti nell'archivio sono:

- Una copia scritta di tutte le leggi del ducato.
- I trattati politici e commerciali stipulati dal ducato con i paesi vicini.
- Un archivio “di guerra” con la cronaca di tutte le “situazioni di pericolo” in cui il piccolo stato si è venuto a trovare.
- I verbali di tutti i processi degli ultimi 10 anni che si sono tenuti in tribunale.
- I verbali di tutti i più importanti processi che si sono tenuti in città.
- I verbali di tutte le missioni dei soldati della guardia cittadina degli ultimi 3 anni.
- I verbali delle missioni più importanti portate a termine dalla guardia cittadina.
- Le cronache delle azioni svolte da “gruppi esterni di avventurieri” nel territorio del ducato.
- Le relazioni annuali delle miniere, dei mercanti e delle fonderie, redatte dai rappresentanti una volta scaduto il loro mandato.

In città ci sono due grandi locande “L'ALBA RAGGIANTE” ed “IL TRAMONTO ROSEO”, di buon livello e con prezzi piuttosto alti. Vi è inoltre una bettola chiamata “IL SOLDATO BUCATO” gestita da una donna halfling (originaria, a quanto dice, del Calimshan) che ha cominciato ad instaurare una sorta di gilda di ladri (per ora si limita a raccogliere informazioni ed a fornirle dietro compenso – il duca è ancora all'oscuro di tutto); viste le ultime leggi in materia di magia emanate; gli halfling stanno anche pensando di cimentarsi in un piccolo “mercato nero” di oggetti magici ed affini (per venire a conoscenza di spionaggio e mercato nero è necessario un **gather information o diplomacy check DC 25** con un halfling in città).

Per ora al “mercato nero” c'è ben poco disponibile:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| • Potion “Bull's strength” x2. | • Arcane scroll “Knock”. |
| • Potion “Cat's grace”. | • Arcane scroll “Flame arrow”. |
| • Potion “Bear's endurance” x2. | • Arcane scroll “Ice dagger”. |
| • Potion “Cure light wounds” x6. | • Arcane scroll “Shield”. |
| • Potion “Delay poison” x3. | • Arcane scroll “Identify”. |
| • Arcane scroll “Web”. | • Longsword +2 ooze bane |

Gli halfling vendono le cose a prezzo standard (da manuale) + 25% (è pur sempre un mercato nero); e comprano a ½ del prezzo standard per 3000 GP al massimo.

In città vi era un piccolo negozio di magia che è stato chiuso e sequestrato dal duca in seguito all'emanazione delle leggi (ora ci stazionano sempre 6 guardie umane 2 fuori e 4 dentro – 2 dormono, di solito); il suo legittimo proprietario è sparito nel nulla (si dice che sia stato esiliato – **gather information o diplomacy check DC 15**).

All'interno della torre abbandonata del mago rimangono incustoditi:

Arcane scrolls:

- Bull's strength.
- Comprehend languages.
- Continual flame.
- Scorching ray.
- Fog cloud.
- Ghoul touch.
- Knock.
- Nystul's undetectable aura.
- Protection from chaos.
- Protection from evil.
- Pyrotechnics.

- Ray of enfeeblement.
- Rope trick.
- Summon monster II.
- True strike.

Potions:

- Cure light wounds x2.
- Cure moderate wounds.
- Endurance x2.
- Invisibility.
- Jump.
- Speak with animals x2.
- Spider climb.

Wands:

- Magic missile VII (15 charges).
- Lesser restoration (10 charges).

- Hold person (DC 11, 11 charges).
- Lightning bolt (DC 13, 12 charges).

In città ci sono anche numerose fucine (vista l'importante attività mineraria); tuttavia a causa delle recenti leggi emanate in ambito della magia, il commercio di armi ed armature incantate è limitato ad oggetti poco potenti (incantamento +1): **i diversi mercanti li vendono a prezzo standard (da manuale) + 10% e possono comprare (solo oggetti +1) per 12000 GP in tutta la città, pagandoli ½ del loro prezzo standard (da manuale).**

CAPITOLO 3: ULTIMI AVVENIMENTI

Sono i fatti successi negli ultimi tempi (prima dell'avventura vera e propria – anche un eventuale PG originario di Stonehammer Forge che ne sia lontano da più di 150 giorni non ne dovrebbe sapere niente); sono ad uso e consumo del DM ed i giocatori non dovrebbero conoscerli se non in minima misura raccogliendo informazioni in città (sono messi in ordine cronologico rispetto al giorno limite indicato da Spark).

- Giorno – 150 = un ricco mercante (umano) Jonas Turbellin ritorna in città gravemente ferito: è l'unico sopravvissuto all'attacco di una banda di briganti alla sua carovana di ritorno da un viaggio; **in realtà si tratta di uno dei due doppelganger fulcro dell'intera vicenda.**
- Giorno – 135 = il duca promette solennemente a Jonas di trovare e punire i briganti (**durante questo colloquio il doppelganger ha l'occasione per studiare il duca e la sua mente con attenzione**).
- Giorno – 120 = si fanno sempre più insistenti le voci sulla presenza di non-morti nel cimitero sotterraneo dei nani. Il consiglio non prende iniziative a riguardo.
- Giorno – 78 = i soldati del duca guidati da un ranger halfling trovano ed uccidono i briganti (si registra un'unica perdita tra le truppe del duca: l'halfling). **Tra i soldati si infila il secondo doppelganger.**
- Giorno – 75 = il cimitero sotterraneo dei nani è ufficialmente infestato da orde di non morti e viene chiuso; si penserà a tentare di ripulirlo quando ci sarà meno lavoro nelle miniere e nelle fucine (su cui si basa l'economia del ducato). Lo stesso giorno muore Jonas Turbellin (ancora ricoverato al tempio di Helm) a causa dell'aggravarsi delle sue ferite e nonostante le cure prestatigli dai chierici (**nottetempo il primo doppelganger assume l'identità del duca**).
- Giorno – 68 = il duca, approfittando di quanto sta accadendo nel cimitero, accusa il padrone del negozio di magia (nonché miglior mago della città) di aver messo in atto potenti incantesimi necromantici per abbattere il ducato ed instaurare una tirannia magocratica. A seguito di questo, lo stesso giorno, il consiglio emette le nuove leggi anti-magia.
- Giorno – 66 = il padrone del negozio viene arrestato e sparisce (**si parla di esilio**). Nessuno osa più parlare di lui (sono tutti convinti che sia colpevole).
- Giorno – 65 = i vari maghi e maghetti della città cominciano ad andarsene volontariamente alla ricerca di una comunità più accogliente.
- Giorno – 58 = mentre l'ultimo mago lascia la città arriva il piccoletto con la maschera d'argento ed ottiene subito un'udienza col duca.
- Giorno – 57 = in seguito ad un'udienza col piccoletto, il duca lo assume come nuovo mago di corte: si tratta di un essere di taglia small che porta sempre una maschera d'argento sul volto e che parla solo in draconico; si vocifera sia un halfling ma nessuno lo ha mai visto senza maschera.
- Giorno – 45 = alcuni giovani minatori poco esperti incaricati di cercare nuove vene ricche di minerale (più per addestrarli che altro), esplorano una nuova galleria e vi scoprono modeste quantità di mithril.
- Giorno – 43 = i suddetti minatori ne parlano a Tordar che guida una squadra di 4 nani più esperti nella esplorazione di tali miniere.
- Giorno – 40 = Tordar torna con buone notizie: la vena di mithril promette bene.
- Giorno – 35 = dopo essersi consultato col capo chierico di Dumathoin che ha dato il suo assenso, Tordar espone le sue scoperte al duca (e solo a lui). Ignaro di tutto uno gnomo (esperto di gemme della comunità nanica nonché illusionista) assiste non visto al colloquio tra Tordar ed il duca (**lo gnomo assiste al secondo colloquio tra Tordar ed il duca**). **Il doppelganger comincia a vedere la possibilità di un buon guadagno col mithril oltre che l'occasione per creare caos e distruzione.**
- Giorno – 34 = il duca, d'accordo con Tordar, chiude il nuovo ramo delle miniere per presunti pericoli di crollo (in realtà si intende procedere a nuove e più complete esplorazioni delle nuove gallerie).
- Giorno – 32 = 6 giovani minatori nani muoiono in un crollo nelle miniere causato dalla loro inesperienza e maldestria (stando a quanto scoperto dai "soccorritori" accorsi troppo tardi sul posto). Dei sei morti fanno parte i quattro "esploratori" del giorno – 45.
- Giorno – 30 = Tordar scompare (**in realtà è catturato dal duca e dalle sue guardie del corpo, e rinchiuso nelle prigioni**).
- Giorno – 28 = sparisce il capo chierico di Dumathoin: **anche lui è stato catturato dal duca, viene però abbandonato, ormai morente, all'interno del cimitero dei nani (che è ancora infestato da non morti).**

- Giorno – 27 = vengono ritrovati morti i nani che avevano accompagnato Tordar nelle sue esplorazioni; i cadaveri sono ritrovati vicino all'ingresso delle catacombe dei nani; la colpa delle uccisioni viene data ai non morti dato che i pesanti cancelli delle catacombe vengono trovati aperti.
- Giorno – 26 = le voci sulle due misteriose sparizioni si diffondono sempre più velocemente tra la popolazione di nani: nessuno sa che fine abbiano fatto i due nani più importanti della città.
- Giorno – 25 = lo gnomo testimone va a parlare con un giovane chierico nano di Dumathoin (Spark Gemcutter); lo gnomo rivela quello che ha sentito ed il nano si mette in allarme.
- Giorno – 24 = Spark prova a fare qualche incantesimo di divinazione per scoprire che fine abbiano fatto i due scomparsi, tuttavia (in parte anche a causa della limitazione nell'uso della magia imposta dalla legge) riesce a scoprire solo che Tordar è vivo. Durante la notte qualcuno entra in casa dello gnomo per rubare e lo uccide nel tentativo (in realtà lo scopo dell'incursione è uccidere lo gnomo; la rapina è solo una copertura).
- Giorno – 23 = il duca promette ai nani in consiglio delle serie indagini sull'omicidio/rapina dello gnomo (con scarsa intenzione di mantenere la promessa). Lo stesso giorno Spark chiede udienza al duca e prova a discutere con lui delle sparizioni; il nobile si mostra preoccupato e promette di iniziare anche queste ricerche. Spark se ne va poco convinto dall'atteggiamento del duca e decide di contattare qualcuno di propria iniziativa all'insaputa di tutti gli altri
- Giorno – 22 = Spark contatta i PG. Scoppia un tumulto nella città dei nani che richiedono con una "manifestazione" di impiegare più forze nella ricerca dei due scomparsi. Il duca coglie l'occasione per sciogliere la parte nanica della milizia "...troppo coinvolti nelle indagini per lavorare bene..." e per vietare ai nani di portare armi "...gli animi sono troppo caldi e troppo facili a dare in escandescenza... va bene fare a pugni ma qui si rischia che ci scappi il morto...".
- Giorno – 16 = a sera i PG sono in città e si incontrano nella bettola (IL SOLDI BUCATO) con il chierico che li ha "mandati a chiamare". Le indagini sulla morte dello gnomo sono ancora in corso.

CAPITOLO 4: L'INIZIO DELL'AVVENTURA – L'INCONTRO COL CHIERICO.

È la sera del 16° giorno di Myrtul (Maggio); i PG sono da poco giunti in città, ed hanno cercato "Il soldo bucato" (almeno così avrebbero dovuto fare). La bettola è piccola ma l'atmosfera è accogliente. Due "grossi" halfling fanno da buttafuori e tengono testa anche ai soldati umani del duca, sembra quasi che la bettola sia uno stato sovrano, governato dagli halfling, all'interno del ducato.

Ad un grande tavolo sta seduto da solo un giovane nano che porta le insegne di Dumathoin; scaccia con gentilezza chiunque voglia sedersi con lui dicendo che aspetta ospiti (i PG); il resto degli avventori sembra già abituato a questa strana presenza.

Quando i PG si avvicinano lui li fa accomodare e ordina la cena per tutti. Dopo le dovute presentazioni ed un buon pasto, comincia a raccontare quanto finora accaduto, ed a spiegare meglio cosa vuole che i PG facciano per lui: "...i tempi sono bui in questa città. Sembra che il duca stia cercando di mettere in schiavitù noi nani... e temo che ci riuscirà... abbiamo perso i nostri due capi: il capo chierico di Dumathoin ed il guerriero più popolare e più forte del clan... non so dove siano... la mia debole magia ha potuto aiutarmi ben poco... so solo che Tordar, il guerriero, è ancora vivo. Sospetto che dietro queste sparizioni ci sia il duca e temo che i due prigionieri siano nei recessi più profondi delle prigioni ducali di Monte Nero. Vi prego, salvateli! Provate ad entrare in quelle prigioni e portatene fuori chi vi è custodito. Non chiedetemi perché io sia convinto che i prigionieri siano là... me lo dice il cuore... e sono convinto sia Dumathoin stesso a darmi questa certezza... in effetti io SO che Tordar è là dentro, ma vi ripeto... non chiedetemi come faccio ad esserne sicuro perché non lo capisco nemmeno io.

Quindi vi prego salvatelo... poi fuggite dalla città, immediatamente. Recatevi ad ovest, nel bosco, dopo un paio di giorni di cammino raggiungerete un capanno da caccia circondato da una siepe rossastra, state tranquilli: Tordar conosce la strada... è un posto sicuro, è sacro... io vi attenderò lì per 15 giorni... la città non è più sicura nemmeno per me... temo per la mia vita. Se entro 15 giorni da domani non raggiungerete la capanna, io partirò alla ricerca di un clan di nani che voglia iniziare una guerra per liberare i miei fratelli" (in realtà il chierico può aspettare un po' di più fino a 20 giorni al massimo, ma vorrebbe fare più in fretta per questo ha detto 15 giorni ai PG).

Se i PG dovessero chiedere compenso (e generalmente lo faranno) il giovane chierico dirà che alcuni capifamiglia hanno accettato di "sovvenzionare" questa missione e offrono 2000 GP in gemme per il salvataggio dei due prigionieri (siccome i PG troveranno solo Tordar, il premio ovviamente sarà solo di 1000 GP).

Dopodiché Spark aggiungerà "Dovete tenere presente ancora alcune cose... sembra che il duca sappia sempre se qualcuno fa uso di incantesimi troppo potenti... inoltre sembra che sia anche in grado di sapere sempre se qualcuno parla di Tordar e, per questo, mi sento in pericolo. Ricordatevi inoltre che il duca ha un centinaio tra soldati e guardie personali tutti ben addestrati e ben equipaggiati; un confronto a viso aperto sarebbe quindi da escludere".

A questo punto Spark rimarrà in attesa della decisione dei PG (i giocatori dovrebbero accettare l'incarico, [sennò l'avventura non ha senso](#)).

Una volta raggiunto l'accordo, i PG hanno 15 giorni di tempo per studiare un piano per salvare Tordar senza "dare troppo nell'occhio"; equipaggiarsi; mettere in atto il piano studiato e fuggire al capanno (da tenere conto dei 2 giorni di viaggio).

CAPITOLO 5: LA FUGA DI TORDAR.

La prigione è un edificio molto robusto a 6 piani: 3 in superficie che ospitano le stanze delle guardie e l'armeria (al piano terra), un archivio ed il tribunale (al 1° piano) ed alcune piccole celle (per ubriaconi e punizioni leggere) al 2° piano (sono 16 gabbie per 1 persona media); e 3 sotterranei con le celle vere e proprie e delle guardiole che possono ospitare un po' di soldati.

L'unico ingresso è un doppio portone di ferro ben sorvegliato.

[A guardia del complesso ci sono sempre almeno 20 guardie standard e 5 o 6 guardie d'élite. Nel 3° livello sotterraneo staziono 4 o 5 guardie mutate di cui 1 o 2 non-morti \(il DM può sentirsi libero di variare un po' il numero e la composizione delle guardie\); in caso di allarme direttamente al 3° piano sotterraneo le guardie che vi stazionano non daranno l'allarme ai piani superiori in quanto la reclusione di Tordar è segreta. Inoltre guardie mutate e non-morti combatteranno fino alla morte.](#)

I PG dovranno introdursi nella prigione e liberare Tordar, possibilmente senza scatenare una guerra.

Per entrare nelle prigioni esistono almeno 3 possibilità (ma ai PG potrebbero venirne in mente altre):

1. i PG possono tentare un attacco frontale contro il portone principale, e quindi aprirsi la strada tra le guardie a suon di "mazzate" fino a raggiungere la cella di Tordar al 3° piano sotterraneo. [A guardia del complesso ci sono sempre almeno 20 guardie standard e 5 o 6 guardie d'élite.](#)
2. c'è un passaggio segreto che sbuca direttamente al 3° piano sotterraneo che parte da uno dei pozzi della città; gli unici a conoscere l'esistenza di questo passaggio sono quattro vecchi minatori nani. I PG possono venirne a conoscenza con un [gather information check \(DC 25\)](#) da fare con dei nani, se i nani interpellati sono sufficientemente vecchi (a discrezione del DM) la DC può calare fino ad un minimo di 15 ([ovviamente un DM può decidere di non fare il check e di lasciare il tutto al roleplaying dei giocatori](#)).
3. c'è un secondo passaggio segreto, scavato dagli halfling della locanda "Il Soldo Bucato" dalle cantine della suddetta locanda fino al 2° livello sotterraneo delle prigioni. Per utilizzare questo passaggio i PG devono scoprire che esiste ([gather information check, presso gli halfling della locanda DC 25 senza sconti](#)) e quindi convincere la locandiera halfling ([pagandola, compiendo ricerche sulla morte del fratello, o in un qualsiasi altro modo, a discrezione del DM](#)) a lasciarglielo usare. I PG potrebbero voler raggiungere il luogo dello scontro tra le guardie e gli gnoll: si trova a circa 4 ore di marcia verso sud (fuori città); con una buona ricerca sul luogo ([search check DC 25](#)) i PG potranno ritrovare, nascosto di proposito sotto il tronco di un albero, il cadavere del "testimone oculare" ([heal check DC 18](#) per capire che è morto dal giorno – 78). Durante la breve escursione fuori città ci sarà una possibilità di incontro del 10% per l'andata ed una analoga per il ritorno (per il tipo di incontri vale la stessa tabella del bosco); mentre presso i resti dell'accampamento gnoll (sede del combattimento) stazionano sempre 3d4 gnoll ([il DM può deciderne autonomamente il numero a seconda delle sue esigenze](#)).

Stesso problema si presenterà per la fuga dalle prigioni con Tordar ferito; le soluzioni sono sempre le stesse tre. [In più il DM dovrà tenere in considerazione che la guardia cittadina potrebbe essere stata messa in allarme \(ad esempio in caso di attacco frontale\); quindi all'uscita dalle prigioni i PG potrebbero trovare ben più di una decina di guardie ad attenderli.](#)

Per fuggire dalla città la cosa più semplice è passare attraverso il cantiere del muro ad ovest (il muro in questione è ancora in costruzione); ovviamente ci sarà una possibilità di incontrare guardie (da superare con la parlantina o a botte) del 20%. Se i PG dovessero pensare un altro sistema, tutto è ben accetto ma il DM dovrà comunque tenere conto di come e dove sono appostate le guardie ecc.

Una volta liberato il nano dovranno fuggire dalla città verso la vicina foresta per raggiungere il capanno da caccia.

Nel bosco saranno possibili incontri casuali ([20% ogni 2 ore, saltando le due ore in cui sono più vicini alla città e quelle in cui sono vicini al capanno](#)) secondo la tabella ([tirando 1d100](#)):

- 1 – 20 = CR gruppo –2.
- 21 – 40 = CR gruppo –1.
- 41 – 60 = CR uguale a quello del gruppo.
- 61 – 80 = CR gruppo +1.
- 81 – 100 = CR gruppo +2.

[Vanno bene tutti i tipi di mostri, a discrezione del DM.](#)

CAPITOLO 6: LE RIVELAZIONI DI TORDAR – IL NUOVO INCARICO.

Tordar è finalmente in salvo e (se i PG sono stati abbastanza svelti) adesso sono assieme a lui ed al chierico che li ha assunti nel capanno da caccia nel bosco. Tordar vorrà parlare "in privato" con Spark; i PG verranno fatti uscire dal capanno. **I due nani parlano tra loro a voce molto bassa su quanto accaduto negli ultimi tempi e sull'eventualità di fidarsi o meno dei PG per un nuovo incarico.** Dopo alcuni minuti Spark richiamerà i PG e Tordar comincerà a spiegare quanto ha visto e a raccontare il suo colloquio col duca:

"...e insomma gli stavo spiegando la scoperta della vena di mithral e lui non faceva una piega. Mi è sembrato strano e gli ho proposto di rivederci l'indomani. Così abbiamo fatto. L'indomani però, il duca mi ha sorpreso... quando sono arrivato da lui, sembrava non sapere nemmeno di cosa stessi parlando e così ho dovuto spiegargli tutto da capo. Non solo; stranamente mi ha proposto di chiudere temporaneamente quelle caverne per poterle poi esplorare con calma al riparo da occhi indiscreti. Ma quali occhi indiscreti, mi chiedo io! Insomma alla fine abbiamo deciso di chiudere le nuove miniere. Sono passati quindi 4 giorni... io ero perplesso ma stavo mantenendo il segreto su quanto visto e discusso, come dall'accordo che avevo col duca... finché quel miserabile mi manda a chiamare in piena notte. Mi dice che qualcuno è sceso nelle miniere chiuse a causa di due guardie che dormivano... si parla di una coppia di giovani umani... BALLE! Era solo una scusa per farmi sparire... mi hanno messo in cella la notte stessa, senza dire niente a nessuno. Dopo un paio di giorni di prigionia il duca è venuto da me col chierico di corte... e si è mostrato per quello che è: un doppelganger. Ha preso il posto del vero duca... ed ho seri dubbi anche sul chierico... a quel punto hanno cominciato a somministrarmi strane pozioni e mi hanno ridotto in questo stato... ancora non so perché mi tenessero in vita... a dire la verità non so nemmeno che giorno sia..."

A questo punto è Spark a prendere la parola (dopo qualche minuto per dare fiato a Tordar e per permettere ai PG di porre eventuali domande). Il chierico chiederà ai PG di sconfiggere il doppelganger e di mostrargli il cadavere a Lord Brannigan (il paladino di Helm – unica persona di cui Spark e Tordar si fidano ancora in città). Lui e Tordar non possono più ritornare in città e sono solo in 2... e Tordar è malato. Solo i PG possono abbattere il finto duca.

Il premio è ovvio: mithril. A ciascuno l'arma che preferisce o qualcosa di uguale valore prelevato dal tesoro del duca.

La strategia è semplice (e verrà spiegata solo se i PG accetteranno la nuova missione): ci sono dei cunicoli che sbucano nelle cantine del castello... nemmeno il duca li conosce; i nani li hanno costruiti "per errore" e partono dal loro cimitero. C'è un ingresso per quelle catacombe anche nella parete montuosa che dà verso il bosco... si tratta solo di una "semplice scalata" (una parete con **climb check DC 15**) di un centinaio di metri (300 FT); passando dalle miniere, dove si aggira solo qualche mostriattolo (in particolare ooze) oltre ai minatori nani, si entra nel cimitero; dopodiché ci sono solo dei tunnel infestati di non-morti ed infine si sbuca nelle cantine... lì viene il difficile.

CAPITOLO 7: ATTRAVERSO LE MINIERE.

Dopo la scalata di 300 Ft, comincia un tunnel di aerazione delle miniere. Il passaggio attraverso i cunicoli di queste ultime non è troppo pericoloso; è solo un po' lungo: si tratta di almeno un giorno di viaggio (circa 12 ore) seguendo le indicazioni fornite ai PG da Spark e Tordar, per arrivare ai cancelli del cimitero.

Per seguire tali indicazioni il PG a guida del gruppo dovrà fare un **Survival check DC 20** ogni 2 ore: un successo indicherà che la strada è giusta; un fallimento ma superiore a 14 indicherà una piccola deviazione (1 ora aggiunta al tragitto); un fallimento maggiore indicherà che i PG hanno girato a vuoto 2 ore e quindi aggiungerà 2 ore al tempo di percorrenza totale.

Le miniere sono dei tunnel (di sezione quadrata per comodità) e di larghezza variabile tra i 10 Ft. minimi ed i 30 Ft. massimi; a volte si possono trovare sale, grotte, pozzi o altre variazioni sul tema (tutto a discrezione del DM).

Ovviamente, nel frattempo, ci sarà anche la possibilità (del 20 % ogni 2 ore) di fare incontri casuali, **il DM dovrà tirare 1d100 e seguire la seguente tabella:**

- 1 – 15 = CR gruppo -2.
- 16 – 30 = CR gruppo -1.
- 31 – 45 = CR gruppo.
- 46 – 60 = CR gruppo +1.
- 61 – 75 = CR gruppo +2.
- 76 – 100 = 2d4 minatori nani.

Per l'incontro casuale vanno bene tutti i mostri che vivono sottoterra con una particolare predilezione per gli ooze.

L'eventuale incontro con i minatori nani, invece, si baserà sulla prima impressione che i PG potranno fare (**diplomacy check DC 22** o **bluff check DC 25**); se il check sarà superato i nani si dimosteranno amichevoli e forniranno indicazioni utili ad orientarsi nelle miniere (**+4 al successivo survival check**); se il check dovesse fallire di poco (5 al massimo) i minatori lasceranno passare i PG ma non daranno nessun aiuto; se il fallimento dovesse essere maggiore di 5, i minatori vedranno i PG come invasori ed

attaccheranno. Una ulteriore complicazione: se i PG faranno il nome di Tordar o quello di Spark ai minatori potranno incorrere in 3 reazioni ([1d100 del DM](#)):

- 1 – 30 = i minatori sono al corrente di quanto succede e sono più o meno d'accordo con Tordar e Spark = +5 al tiro diplomacy o bluff.
- 31 – 70 = i minatori non sanno niente di quanto sta accadendo e non prendono posizione a riguardo.
- 71 – 100 = i minatori sono contrari alle azioni di Spark e Tordar, o comunque hanno qualcosa contro i due nani fuggiti = -5 al tiro diplomacy o bluff.

CAPITOLO 8: I TUNNEL PROIBITI – IL CIMITERO DEI NANI.

I tunnel in questione sono piuttosto intricati; erano una miniera all'inizio, ma ben presto le vene di minerale utile si sono esaurite. Tuttavia i chierici di Dumathoin hanno pensato bene di non sprecare dei *"buchi ben fatti"* e di riadattarli a catacombe. I lavori di sistemazione sono durati quasi un anno; alla fine però le miniere hanno assunto un aspetto migliore con nicchie scavate nelle pareti e grandi sale per ospitare i sarcofagi più elaborati.

Oggi le catacombe sono un problema... apparentemente senza motivo i nani che vi riposano hanno cominciato a risvegliarsi ed a prendere di mira i vivi che passano di là.

I PG dovranno attraversare questo intrico di gallerie e stanze per giungere alla base del castello; Tordar e Spark non forniranno loro alcuna indicazione a riguardo ([a dire la verità nemmeno i due nani conoscono bene il percorso per raggiungere i sotterranei del castello senza perdersi dentro quel piccolo labirinto](#)).

Dentro il labirinto si aggirano un bel po' di non-morti, tutti di fattezze naniche ([con nani come base per i templates o semplicemente di aspetto](#)); alcuni di questi sono intelligenti e "comandano" la restante marmaglia ([sono per lo più non-morti corporei; ma qualche incorporeo ci può anche stare, ovviamente a discrezione del DM](#)). In pratica in ogni stanza ci sono un po' di non-morti; nel momento in cui i PG dovessero aprire la porta di una stanza, i non morti si svegliano (dalle nicchie nei muri o dai sarcofagi) ed attaccano fino alla morte, anche se i PG si allontanano.

[Il DM potrà scegliere secondo i propri gusti e desideri i non-morti da utilizzare, prestando come sempre occhio al CR.](#)

Spiccano:

- il gruppo di non-morti a guardia dell'artefatto:
 - Dwarf bone-creature necromancer.
 - Dwarf mummy cleric Myrkul (mummified creature).
 - Dwarf death knight fighter.

[Solo se il gruppo è composto da almeno 5 giocatori i non morti saranno tutti e tre; altrimenti con 4 o meno giocatori ce ne saranno solo due dei tre, a scelta del DM secondo le sue preferenze.](#)

- Lo spettro del chierico di Dumathoin: Dwarf cleric (Dumathoin) spectre; sarebbe il capo chierico dei nani; vaga (come se fosse maledetto) sotto forma di spettro e non attacca i PG ma cerca di contattarli per spiegare loro cosa gli è capitato.
- Il non morto posto a guardia delle scale: Dwarf spellstitched evolved (x2) ghost.

L'ex (ormai) capo chierico dei nani cercherà di prendere contatto con i PG; una volta riuscito a stabilire un dialogo racconterà: *"...e così quei quattro sono entrati nei miei appartamenti privati... erano quattro uomini, il viso deformato da una smorfia di intensa malvagità... mi hanno preso; mi hanno picchiato fino quasi alla morte... quasi... poi mi hanno portato dal duca... e lui mi ha finito... non contenti mi hanno gettato quaggiù e mi sono rianimato come... così come potete vedermi adesso... ma Dumathoin mi è stato vicino... la mia mente è ancora mia... purtroppo i miei poteri non sono più così forti... e non posso fare altro che restare qui a piangere..."* a questo punto si interrompe e scoppia in lacrime. La crisi dura qualche minuto ed i PG non possono fare nulla per calmarlo. Poi prosegue: *"Ho una richiesta per voi... SALVATEMI! Io non voglio rimanere così per l'eternità... c'è un modo per sciogliere la maledizione che mi lega a questo stato di non-vita... Uccidete i miei carnefici e bagnate nel loro sangue il mio simbolo sacro... così la mia rabbia sarà placata e potrò raggiungere il giudizio di Dumathoin... forse sarà inclemente... ho commesso molti errori nella mia vita... ma non importa la mia fede in Lui è ancora grande. Ma qui... qui sono punito da chi non ne ha il diritto... e la grazia di Dumathoin non mi può raggiungere..."*.

Il chierico a questo punto dona il suo simbolo sacro al nano del gruppo (o al chierico in mancanza di altro); quindi sprofonda in uno stato di trance ([se si può parlare di trance per un non-morto](#)) e comincia a cantilenare una nenia ([sembra una vera e propria ninna nanna](#)) di lode a Dumathoin.

[Se i PG fanno come richiesto dal chierico il premio è di 500 XP extra a testa.](#)

[Cosa avrà animato i non morti? I PG dovrebbero chiederselo. Ovviamente si tratta di un piccolo artefatto che i PG potrebbero \(o meglio, in determinati casi, dovrebbero\) tentare di neutralizzare.](#)

In una delle stanze più grandi del cimitero (verso la fine dei tunnel) è custodito l'**occhio di Myrkul**: l'artefatto che continua ad animare i non morti. A guardia di questo ci sono i tre non morti già descritti.

A parte i non morti speciali, in tutto il dungeon se ne aggirano numerosi altri: in ogni stanza più o meno grande che sia ([escluse quelle in cui ho specificato il contrario](#)) si aggireranno un po' di non-morti. Il CR dei singoli incontri il DM lo ricava con 1d100 sulla tabella:

- 1 – 10 = mixed pair CR 2.
- 11 – 20 = CR 2 singolo.
- 21 – 30 = mixed pair CR 3.
- 31 – 40 = CR 3 singolo.
- 41 – 50 = mixed pair CR 4.
- 51 – 60 = CR 4 singolo.
- 61 – 70 = mixed pair CR 5.
- 71 – 80 = CR 5 singolo.
- 81 – 90 = mixed pair CR 6.
- 91 – 100 = CR 6 singolo.

Per "mixed pair" intendo due o più non-morti (a scelta del DM) il cui CR sia pari al numero scritto.

CAPITOLO 9: IL CASTELLO DEL DUCA.

I PG entrano dalle cantine... c'è una botola da sfondare (ormai è bloccata dal tempo – **strength check DC 18**).

La prima cosa che colpisce i PG è un odore nauseabondo. La cantina in cui sbucano è un ambiente quadrato (60 Ft di lato) con un angolo smussato pieno di casse di viveri. Sull'angolo smussato vi è una porta di legno; niente scale. La porta introduce in un ambiente ottagonale con al centro delle scale a chiocciola e, su quattro lati quattro porte (compresa quella da cui sbucano i PG). Una sola è di ferro (le altre di legno). Tre stanze (quelle con le porte di legno) sono un magazzino, una vecchia prigione (con catene alle pareti) ed una cantina (con dei vini di buona qualità: almeno 50 bottiglie da 50 GP l'una – [ci vuole però un po' di tempo per cercarle e trovarle: 2d4 ore per averle tutte](#)); queste stanze sono tutte uguali (quadrato 60 Ft di lato) e non presentano pericoli ([i PG sbucano nel magazzino](#)).

La stanza con la porta di ferro è anche l'origine della puzza (per aprire la porta: **open lock check DC 18**).

Sulla porta è posta una trappola una nube di veleno fuoriesce dal pavimento se qualcuno prova ad aprire senza chiave (veleno per inalazione e/o contatto 1d6 STRENGTH / 1d6 CONSTITUTION, DC 18 – **search check DC 20, disable device check DC 22** – la nube riempie tutto l'ottagono centrale e dura 10 minuti).

Dentro c'è una stanza rettangolare, un po' più grande delle altre, ed ospita uno strano laboratorio. Si direbbe un laboratorio alchemico ma ci sono anche tre grandi vasche piene di uno strano liquame verde (origine della puzza). Se i PG entrano nella stanza (più di 15 FT) il muro illusorio scompare rivelando la stanza nella sua interezza (larga 70 Ft e lunga 120 Ft) e rivelando i tre "guardiani" che attaccano: un LIFELEECH OTYUGH BLIGHTSPAWNED, un LIFELEECH OTYUGH JUJU-ZOMBIE ed un LIFELEECH OTYUGH HALF TROLL: [il DM dovrà usare solo due otyugh \(a sua scelta\) se il gruppo è composto da meno di 5 elementi o se ritiene che comunque i PG siano troppo deboli; i mostri combatteranno fino alla morte per uccidere gli invasori; cercano di aiutarsi nel combattimento circondando i nemici ed attaccando, ove possibile, lo stesso ma lasciando il "guaritore" per ultimo, se riescono a capire chi sia.](#)

Ad un'attenta analisi (**checks: knowledge arcana DC 30 e craft alchemy DC 25**), i PG saranno in grado di stabilire che le vasche servono per trasformare chi vi viene immerso in qualcosa di diverso (nella fattispecie i due archetipi degli otyugh: blightspawned e half troll; ed una terza forma sconosciuta: l'archetipo blooded one). [Per essere vittima della trasformazione bisogna entrare in contatto con una grande quantità del liquido \(immersi almeno per metà o comunque a discrezione del DM\); per resistere alla trasformazione tiro salvezza FORT, DC 15 + 1 per ogni round di immersione/contatto.](#)

A questo punto i PG cominciano a risalire le scale ([devono salire di due piani per essere al piano terra – sopra di loro c'è un altro piano di geometria identica a quello da cui provengono e con 4 magazzini quadrati 60 Ft x 60 Ft](#)). Al piano terra sbucano in un ambiente vicino al salone d'ingresso; la sala delle udienze e la sala del trono sono al 2° piano.

Tutte le guardie del castello sono guardie d'élite mutate e chierici (di Talona) anch'essi mutati 8° scelta del DM); tutti questi attaccheranno fino alla morte i PG quando giungeranno nelle aree poste sotto la loro custodia.

Al 1° piano ci sono solo un salone da ballo (con un po' di guardie ad attendere i PG) e due sale da pranzo (vuote)... le guardie nel salone impediranno l'accesso al 2° piano; i PG dovranno sconfiggerle per poter salire.

Giunti al 2° piano, i PG dovranno affrontare un altro po' di guardie. Il duca, il mago ed il capo chierico non ci sono.

Al 3° piano ci sono le stanze private del duca e dei suoi consiglieri nonché la stanza del tesoro ([chiusa a chiave con 2 serrature di ottimo livello – **open lock check DC 30** – e con due trappole di difficoltà e pericolosità alta – **search e disable device check DC 28** – nella fattispecie un "Phantasmal killer" DC 22 e "Mass inflict serious wounds" \(3d8 + 12\) DC 23 entrambe caster level 12; prima scatta l'infliggi ferite di](#)

massa, poi il “Phantasmal killer”; le DC dei tiri salvezza sono volutamente alte per dissuadere i PG dal saccheggio del tesoro ducale – entrambe le trappole sono centrate sulla porta; il “Phantasmal killer” colpisce solo chi ha materialmente tentato di forzare le serrature – tali trappole si ricaricano in 1d4+1 rounds)... Stranamente la stanza del mago è vuota e sembra che non sia usata da mesi (è polverosa). Da questo piano partono le 4 scale a chiocciola per le 4 torri (una per angolo). Nel corridoio centrale stazionano i luogotenenti del duca (un po' di guerrieri sottoposti a diverse mutazioni) e quattro chierici sottoposti a mutazioni.

Da qui i PG dovrebbero salire verso la torre del mago (la più grande delle 4 torri).

CAPITOLO 10: LA TORRE DEL MAGO (LO SCONTRO FINALE).

La torre in questione (di forma tonda con la “cima” quadrata) dovrebbe essere composta da soli 3 ambienti: le scale a chiocciola spiraliformi (possibile sede per un'unica trappola); una grossa stanza quadrata vuota dove il mago di corte, il duca ed il chierico di corte si sono rifugiati (assieme ad alcune guardie mutate) e sono pronti a dare battaglia ai PG e, all'ultimo piano, la vera stanza da letto del mago con annessa biblioteca ed un piccolo laboratorio alchemico.

Nella stanza da letto del mago ci sono alcuni documenti che testimoniano che il tutto (l'arrivo dei doppelganger e del kobold, ecc) è stato ordito da un non ben definito chierico di Talona di alto livello nominato solo come “Blightlord”. Inoltre ci saranno dei manuali che spiegano il funzionamento della lanterna di Myrkul e delle pozze per le mutazioni.

CONCLUSIONE.

Poco dopo la fine dello scontro tra i PG ed i doppelganger nella torre del mago, un gruppo di guardie d'élite normali (senza mutazioni) guidate da Lord Brannigan fa irruzione nel castello e comincia a risalire verso la torre del mago seguendo il percorso fatto dai PG. Coi cadaveri dei doppelganger a terra tutto è subito chiaro agli occhi del paladino che, pur dovendo interrogare i PG e magari altri eventuali testimoni, in linea di massima non darà luogo a nessuna punizione nei confronti dei PG, ma anzi li premierà (qualche giorno dopo) con 1000 GP a testa e 500 XP a testa.

APPENDICE 1: LETTERA DI SPARK

Questa è la lettera che i PG (in teoria il nano del gruppo, ma va bene anche qualcun altro) ricevono all'inizio della storia e che li spinge a mettersi in viaggio per Stonehammer Forge.

“Caro amico,

il momento è triste e mi duole scriverti proprio ora. Sono in cerca di aiuto; un mio caro amico è scomparso; il patriarca della mia chiesa è scomparso; nuove leggi mi hanno imposto un limite all'uso della magia; ed io vedo solo dense nubi all'orizzonte.

Vorrei affidarti un incarico, a te ed ai tuoi amici. È stato un mercante che mi ha narrato le tue ultime avventure e che mi ha dato il coraggio di contattarti.

Spero che questa lettera ti raggiunga e che tu voglia venire in aiuto mio e di tutti i nani di questa piccola comunità. Ti aspetterò ogni sera per tutto il mese di Myrtul (Maggio), dal tramonto fino all'ora di chiusura, in una piccola locanda della città: il SOLDATO BUCATO. Qui potremo discutere insieme indisturbati di ciò che mi preoccupa; preferisco non parlarne per lettera

Ancora una volta ti prego di aiutarmi.

Confidando nel tuo arrivo e nel tuo aiuto, per ora ti saluto con un caloroso abbraccio ed un arrivederci.

Che lo splendore delle gemme rischiari la tua strada.

Che i segreti della montagna ti siano propizi.

Che la benedizione del Custode scenda su di te.

Il tuo amico Spark Gemcutter, umile chierico di Dumathoin.

Stonehammer Forge

18 Tharsak (Aprile).”

APPENDICE 2: IL RAPPORTO SUI BRIGANTI.

Se i PG dovessero decidere di indagare sulla morte del ranger halfling (il fratello di Galena), ad esempio proprio per ingraziarsi la locandiera o per ottenere il permesso di usare il passaggio segreto degli halfling, le ricerche ([gather information check DC 18 con le guardie](#)) li porterebbero a visitare l'archivio. Qui per 10 GP possono avere il permesso di consultare gli ultimi atti registrati. Così facendo dovrebbero trovare il rapporto delle guardie sulla caccia ai banditi del giorno 78.

“...La nostra guida ha fatto bene il suo lavoro; l'halfling ci ha guidato sulle orme dei banditi fino al loro campo. Erano gnoll. Qui ci siamo organizzati per attaccarli: 11 noi, loro di più, almeno il doppio. Così ci siamo divisi in tre gruppi e li abbiamo accerchiati. L'attacco con archi e frecce dalla media distanza suggeritoci dalla guida ha fatto il suo effetto falciando 5 banditi. Poi è giunto il momento del corpo a corpo. Dopo qualche minuto il terreno era ricoperto di cadaveri puzzolenti di gnoll; 3 di noi erano feriti in modo serio ma non a rischio della vita. Solo allora ci siamo accorti che 6 di loro stavano scappando; l'halfling e 5 guardie

si gettano all'inseguimento. I fuggiaschi si dividono e così fanno gli inseguitori. Alla fine i 6 fuggiaschi sono morti ma anche la nostra guida è deceduta tentando di fermarli..."

A questo segue il rapporto dell'unico testimone oculare della morte del ranger:

"...e quindi ci siamo separati dagli altri quattro per seguire quelle due creature puzzolenti. Entro breve i due gnoll si erano già nascosti di nuovo, ma di nuovo l'halfing è riuscito a scovarne le tracce. Vistisi scoperti i due hanno caricato a testa bassa ma io ed il piccoletto abbiamo combattuto bene abbattendo in fretta uno dei nostri due avversari. Purtroppo l'altro ha avuto fortuna ed un colpo maldestro di scimitarra destinato a me, mi ha mancato centrando in pieno petto l'halfing. È morto così a causa di un unico colpo mortale. Poi ho finito lo gnoll, che era rimasto sbilanciato dal colpo precedente, ho recuperato il corpo del ranger già esanime e l'ho riportato all'accampamento dei banditi, dagli altri soldati..."

Il documento è firmato da 10 guardie standard; 9 di esse saranno facilmente reperibili in 2d4 giorni e confermeranno quanto scritto qui sopra. La decima (il testimone oculare) non si troverà. In realtà si tratta del secondo doppelganger, quello che ha preso il posto del chierico di corte... in effetti il doppelganger ha ucciso sia l'halfing sia il vero "testimone oculare" prendendo quindi il posto di quest'ultimo.

APPENDICE 3: LE MAPPE.

1. **Stonehammer Forge – La città** = rappresenta, appunto, la città nella sua interezza; si possono notare:

- Il bosco (nel quale dovranno fuggire i PG dopo aver salvato Tordar) ad ovest.
- Le mura della città con le torri di guardia (punti rossi) ed in particolare la parte ancora in costruzione delle mura ad ovest (quella più sottile).
- Gli ingressi principali alle miniere ed alla città dei nani (le due gallerie sul fianco della montagna) a nord.
- I pozzi (puntini blu) nelle tre piazze della città e nella fortezza (da uno di questi, quello più ad ovest, parte il passaggio segreto verso le prigioni di Monte Nero).
- Gli edifici più importanti della città: le tre locande, alcune fucine, le prigioni (che ospitano anche il tribunale), il castello (con la torre del mago evidenziata in rosso), i due templi umani, il vecchio negozio di magia, le stalle ed il forte dei soldati.
- Le strade e le viuzze (il tratteggio marrone sul lato di una strada indica che questa è delimitata da una parete molto ripida).

2. **Il passaggio segreto del pozzo** (con segnate anche trappole e porte).

3. Le prigioni di Monte Nero (6 mappe, una per piano).

4. **Il cimitero dei nani** = è composta da due mappe che si uniscono in corrispondenza del segno % (in blu) con un corridoio di 50 Ft. Il dungeon è composto da numerose stanze grandi, identificate dal numero blu, e piccole (senza identificazione – in genere sono piccole cappelle di singole famiglie) collegate tra loro tramite un intrico di corridoi; in tutto il dungeon, oltre ai sarcofagi di pietra, sono presenti moltissime nicchie nei muri che contengono i resti di alcuni nani. Ci sono 2 tipologie di porte: le porte vere e proprie (linee continue rosse) ed i cancelli (linee tratteggiate rosse) le difficoltà per aprire le une o gli altri sono (**open lock check**) **DC 20** per le porte di 5 Ft, **DC 25** per le porte di 10 Ft, **DC 13** per i cancelli di 5 Ft e **DC 17** per i cancelli di 10 Ft (fa eccezione la stanza numero 14; quella della lanterna). In tutto il dungeon sono sparpagliate alcune trappole (contrassegnate da grosse X verdi sulla mappa); il dungeon master potrà scegliere secondo il caso dalla lista:

- Pozzo profondo 40 Ft; search DC 15; disable device DC 20.
- Frana (dal muro o dal soffitto) per 3d6 di danno; search DC 20; disable device DC 20.
- Lama che "pendola" dal soffitto per 2d8 di danno; search DC 15; disable device DC 17.
- Salva di dardi (8) con attack bonus di +7 per 1d4+2 di danno l'uno; search DC 18; disable device DC 15.
- Esplosione ("Fireball" – raggio 20 Ft) 6d6 (REFL DC 16 per dimezzare); search DC 16; disable device DC 20.
- Dardo su colui che fa scattare la trappola (un dardo per quadretto se la trappola è più grande) con attack bonus + 10 per 1d10+2 danni perforanti; search DC 25; disable device DC 14.

Oltre alle trappole il cimitero presenta anche altri arredi: sarcofagi (i rettangoli grigi con la croce) in diverse pietre più o meno pregiate; casse contenenti offerte e/o tesori (rettangoli gialli con una T), numerose statue (i cerchietti neri con la stella all'interno) e bracieri (colorati in arancio).

Se i PG decidessero di saccheggiare le tombe più comuni, dentro non troveranno granché: solo armi, scudi ed armature MW (a scelta del DM); con un po' di fortuna potranno anche trovare qualche oggetto magico (10% di probabilità ogni sarcofago; massimo oggetti da 5000 GP l'uno, per un massimo di 30 oggetti) o i tesori dei non-morti sconfitti.

Descrizione delle stanze grandi:

1. **INGRESSO** = un ambiente dove in alcune casse e barili sono contenuti gli attrezzi per la manutenzione.

2. CAMERA SEPOLCRALE DELLA FAMIGLIA GEMCUTTER (quella di Spark, il chierico) = è una camera ben decorata con simboli sacri di Dumathoin; presenta 9 sarcofagi riccamente decorati e 2 statue dei patriarchi della casata; ai lati di entrambi i cancelli ci sono delle piccole acquasantiere (col contenuto di poco superiore a quello di una boccetta) = [se i PG fanno il nome di Spark, anche solo tra loro, i non-morti qui presenti cesseranno il loro attacco e torneranno nei loro loculi.](#)
3. LA CISTERNA = un pozzo (o meglio una sorgente sotterranea che ha formato un piccolo pozzo) nel quale dimora (da poco per la verità) due aballin: sul fondo della vasca si vedono scintillare un'armatura (full plate +1), uno scudo (heavy steel shield +1) ed un martello da guerra (Warhammer +1 shock). I due ooze (gli aballin) attaccano se qualcuno si avvicina al bordo della vasca; [pur essendo spinti solo dalla fame attaccano fino alla morte \(non hanno grande intelligenza e sono pur sempre ooze\).](#)
4. IL TEMPIETTO DEI MARINAI = vi sono seppelliti 8 nani (di cui 2 in due sarcofagi decorati con bassorilievi di vita marina) che avevano lasciato la città per cercare fortuna in mare; l'ultimo discendente li ha trasferiti qui qualche anno or sono. Nella cesta del tesoro sono contenuti: scimitar +1 frost; scimitar +1 shock; potion "Cat's grace" x2; ring of water walking; 250 GP in acquemarine.
5. FUCINA – ALTARE DI MORADIN = niente non morti qui dentro; solo un fuoco che brucia in eterno in una piccola fucina, una statua bronzea di Moradin nell'atto di forgiare un'ascia ed un baule contente: dwarven waraxe +2 keen; greataxe +1 mighty cleaving; battleaxe +1 flaming; throwing axe +1 returning; heavy mace +1 of disruption. Sulla parete dietro al baule sono incise in rune naniche le seguenti parole: *"Questi sono tesori di Moradin. Figlio del padre, prendine pure ma non essere ingordo. Figlio del padre lascia un pegno per ciò che ricevi. L'egoista pagherà con la vita sua o dei suoi amici"*. [Solo un nano è autorizzato a prendere una di queste armi in cambio della sua \(senza sapere prima cosa siano\), se qualcun altro dovesse provarci o se un nano prendesse un'arma senza lasciare nulla in cambio o se ancora un nano volesse prendere più di un oggetto, dalla statua di Moradin partirebbe una maledizione \(WILL ST DC 25 per resistere\) che trasformerebbe il malcapitato in un berserker attribuendogli un effetto di "rage" \(come quella di un normale barbarian\) a prescindere da quale sia il suo allineamento ed obbligandolo ad attaccare qualunque cosa si muova senza distinzione tra amici e nemici fino alla morte. La maledizione è permanente se il PG dovesse essere ridotto a 0 o meno HP tornerebbe in se, ma non appena ferito con un'arma dovrebbe di nuovo superare il tiro WILL \(sempre DC 25\) o continuare ad attaccare. Per eliminare questa particolare punizione c'è un solo metodo lanciare un "Atonement" sul maledetto e quindi scacciare la maledizione con "Remove curse"; qualsiasi chierico può sapere questa cosa, dopo aver visto all'opera la maledizione \(o dopo una buona descrizione dei suoi effetti\), con un \[knowledge religion check DC 25\]\(#\) \(se il chierico è nano la difficoltà scende a 20\). La stanza è sotto l'effetto di "Consecrate".](#)
6. SALA DELLE ARMATURE = 24 statue di guerrieri e chierici nani ornano questa sala; ogni statua ha indosso un'armatura metallica ricoperta di decorazioni ed un'arma (reale). Nell'unico sarcofago presente (decorato con scene di battaglia di nani contro un drago) riposa da circa 200 anni l'ultimo nano che ha governato la città.
7. TEMPIO DI DUMATHOIN = una stanza con le pareti in roccia grezza; nessuna sepoltura qui dentro solo un'immensa statua bronzea di Dumathoin che regge in alto a due mani il suo maglio; la statua emette calore (scotta al tatto) ed una luce rossastra. Sotto alla statua si può notare ([spot o search check DC 18](#)) una fessura per inserire fogli con preghiere o ex-voto ed un piccolo spazio per le gemme (sotto la statua c'è un piccolo pozzo dove queste cose sono custodite gelosamente da Dumathoin). = La stanza è un santuario dove i non morti non possono entrare ed è sotto l'effetto di "Hallow".
8. SALA DELLO SPETTRO = qui dimora da solo il chierico di Dumathoin scomparso; non può allontanarsi da questa stanza (è maledetto); non ci sono altri non-morti qua dentro.
9. CAMERA SEPOLCARLE DELLA FAMIGLIA IRONBENDER (quella di Tordar) = è una camera dove riposano alcuni tra i più grandi guerrieri nani della città; non ci sono grandi decorazioni, solo una fila di asce a bassorilievo sulla parte più alta dei muri = [se i PG fanno il nome di Tordar, anche solo tra loro, i non-morti qui presenti cesseranno il loro attacco e torneranno nei loro loculi.](#)
10. SALA DEI CADUTI IN BATTAGLIA = è una sala completamente illuminata ("Daylight") da due bracieri; in centro campeggia una grande statua di marmo bianco e pietra nera (ossidiana) Haela Brightaxe che abbatte un demone dalle fattezze vagamente drow; in questa stanza riposano i 10 più grandi guerrieri della città in modo *"...che possano godere eternamente della luce calda di Haela..."* come scritto sulla parete sopra ad uno dei bracieri. Nel baule qui presente ci sono: longsword +2; greatsword +1 flaming burst; light crossbow +1; dwarven waraxe +1; heavy shield +2; dwarven plate +1; chainshirt +1 silent moves: sulla parete alle spalle del baule

campeggiano due frasi: "...chi se ne sente degno prenda pure i tesori di Haela e ne faccia buon uso..." e subito sotto "...dolore e morte a chi prenderà queste cose senza esserne degno...". Niente non-morti al cospetto di Haela.

11. GRANDE SALA CENTRALE = una sala vuota con scarse decorazioni alle pareti, usata per piccole funzioni di commemorazione dei defunti.
 12. SALA DEI DUE DRAGHI = la stanza è decorata con bassorilievi rappresentanti draghi e battaglie con draghi; le due immense statue bronzee rappresentano due draghi nell'intento di soffiare (verso il centro della stanza); *se un nano passa tra le due statue la trappola scatta ed i due draghi soffiano contemporaneamente un getto di fiamme (danno = 10d6 ; REFL ST DC 22 dimezza; search DC 20; disable device DC 25).* La scatola in questa stanza è un forziere d'oro (vale 2500 GP solo il forziere) e contiene: studded leather armor +1 fire resistance; potion of fire resistance x3; ring of fire resistance minor; 20 arrows +1 flaming; dagger +1 flaming spell storing.
 13. SALA DEGLI EROI = con una statua di Moradin che benedice la grande tavola e chi vi è seduto. Sulla tavola c'è sempre pronto un banchetto che fornisce gli stessi benefici di "Heroes feast" a chi cominci a mangiarne (*il DM dovrà descrivere un po' di pietanze, ecc*). Nei due forzieri ai lati della statua si trovano 6500 GP in gemme (forziere di destra) e wand "Fireball" (20 charges, DC 14), battleaxe +1 keen, mighty (+2) composite shortbow +1, rapier +2, studded leather armor +1, ring of protection +1, ring of protection +2, cloak of resistance +1 e bracers of armor +1 (forziere di sinistra). *I due forzieri sono chiusi a chiave (open lock check DC 22) ma non sono protetti da nessuna trappola e se qualcuno li apre è libero di portare via quanto vi è custodito.*
 14. STANZA DELLA LANTERNA = la lanterna è spenta quando arrivano i PG; è posta in una grande teca al centro della stanza sul muro di fondo assieme a due boccette di uguali dimensioni e fattura entrambe vuote. A guardia ci sono tre pericolosi non morti: Dwarf bone-creature lecomancer, dwarf mummy cleric Myrkul (mummified creature), dwarf death knight fighter. *Solo se il gruppo è composto da almeno 5 giocatori i non morti saranno tutti e tre; altrimenti con 4 o meno giocatori ce ne saranno solo due dei tre, a scelta del DM secondo le sue preferenze.*
 15. STANZA GRANDE DI PASSAGGIO = un ambiente spoglio con diverse tombe scavate nelle pareti: qui i PG troveranno ad attenderli due non-morti corporei di CR 6 (*a scelta del DM, secondo i propri gusti*).
 16. TEMPIO DI CLANGEDDING SILVERBEARD = un ambiente illuminato da una luce argentea proveniente dalla statua di Clangedding Silverbeard con le sue asce gemelle in una posizione di difesa; se qualcuno dovesse innalzare delle preghiere al dio qui rappresentato, tutte le armi del supplicante vedrebbero il loro bonus magico aumentato di 1 per 12 ore.
 17. SCALE VERSO LE CANTINE DEL CASTELLO = a guardia di questa ultima stanza c'è il ghaist evoluto camuffato (con un incantesimo di illusione) in una statua di un guerriero nano; il non morto attacca il primo che fa 10 Ft dentro la stanza. In cima alle scale c'è la botola bloccata.
5. **Il castello del duca** (6 livelli di cui 2 sotterranei) così rappresentati (ogni piano è alto all'interno 30 Ft):
- CANTINE (2° PIANO SOTTERRANEO): sono quelle descritte all'uscita dalle miniere (capitolo 9).
 - CANTINE (1° PIANO SOTTERRANEO): anche queste sono descritte nel capitolo 9; le quattro stanze sono magazzini perlopiù di derrate alimentari.
 - PIANO TERRA DEL CASTELLO:
 - 1) Magazzino: la stanza dove sbucano i PG provenienti dalle cantine; vi sono conservati generi alimentari.
 - 2) Cucina: durante il giorno vi staziona il cuoco con due cameriere.
 - 3) Stanza della servitù: una stanza con 6 letti a castello (può ospitare 12 persone) e 12 piccoli armadi (vi si possono trovare pochi spiccioli 60 CP ed alcuni vestiti della servitù compresa qualche divisa da cameriere/a).
 - 4) Guardiolo: dentro vi si trovano un tavolo con 4 sedie ed una rastrelliere con 4 shortspear; ospita 4 guardie standard (2 di solito riposano); le guardie tengono la porta sempre aperta per controllare.
 - 5) Atrio: grande salone con un gigantesco lampadario che fa da ingresso al castello (la porta è la porta d'ingresso). Vi stazionano 4 guardie standard e 2 guardie d'élite. Le scale salgono al 1° piano.
 - 6) Stanza della servitù: una stanza con 6 letti a castello (può ospitare 12 persone) e 12 piccoli armadi (vi si possono trovare pochi spiccioli 45 CP ed alcuni vestiti della servitù compresa qualche divisa da cameriere/a).
 - 7) Guardiolo: nella stanza si trovano 10 letti con 10 cassapanche dove dormono i soldati; cercando si possono trovare 30 GP e 30 quadrelli da balestra; ci sono sempre almeno 6 soldati che dormono (*che si metteranno in allarme se qualcuno urla in atrio*).
 - 8) Magazzino: vi si conservano tovaglie e cose simili.
 - 9) Magazzino: è il luogo in cui vengono custodite pentole e stoviglie comuni del castello.

10) Armeria: qui sono immagazzinate un po' di armi decine di longsword, haldberd, shortspear, heavy crossbow, light crossbow, crossbow bolts, chainmail e heavy steel shield (niente di magico o MW). Dentro ci sono sempre 6 guardie d'élite comandate da una guardia d'élite blooded-one.

- PRIMO PIANO DEL CASTELLO:

11) Atrio: un salone attraversato da uno splendido tappeto rosso (che continua lungo tutti i corridoi del piano) due lampadari dorati e decorati pendono dal soffitto, oltre una dozzina di raffinati specchi sono appesi alle pareti. Non c'è nessuno.

12) Salone da ballo: ricco pavimento in marmi pregiati policromi; 3 grandi lampadari che scendono dal soffitto; candelabri dorati alle pareti; vari specchi arazzi e dipinti decorano le pareti. Qui i PG sono attesi da 4 guardie blooded-one ed un chierico blooded-one.

13) Guardaroba: vi si possono trovare un paio di mantelli e soprabiti di buona fattura (100 GP di valore in tutto).

14) Sala da pranzo: un grande tavolo ad U con oltre 30 sedie occupa questo salone. Sulle pareti campeggiano arazzi con scene di caccia, un grande lampadario dorato pende dal soffitto. Quattro splendide armature da parata con tanto di spadone a due mani ornano gli angoli della stanza (*in realtà si tratta di 4 "Helmed Horrors" che si attivano ed attacca non appena qualcuno entra nella stanza senza dire la parola d'ordine – la parola la conoscono solo il duca, il mago di corte ed il chierico di corte; quindi anche i doppelganger che hanno letto le loro menti*). Sulla parete in fondo alla stanza campeggiano una spada, un'ascia ed uno scudo (*bastard sword +2 flaming; battleaxe +1 wounding; heavy steel shield +2 fortification light*).

15) La galleria dei ritratti: questa parte di corridoio vede sul lato sinistro (muro nero sulla mappa) 8 dipinti ovali che ritraggono 8 personaggi della famiglia ducale. Ogni ritratto nasconde una trappola magica (*tutte le trappole hanno caster level 14 – gli attacchi colpiscono automaticamente ma hanno tiro salvezza anche se non previsto dall'incantesimo originale*):

- a. "Doom", WILL DC 16; [search DC 21, disable device DC 21](#).
- b. "Chill touch", FORT DC 16; [search DC 21, disable device DC 21](#).
- c. "Silence", WILL DC 17; [search DC 22, disable device DC 22](#).
- d. "Touch of idiocy", WILL DC 17; [search DC 22, disable device DC 22](#).
- e. "Bestow curse" (-6 CON), WILL DC 18; [search DC 23, disable device DC 23](#).
- f. "Fireball" (10d6), REFL DC 18; [search DC 23, disable device DC 23](#).
- g. "Poison", FORT DC 19; [search DC 24, disable device DC 24](#).
- h. "Phantasmal killer", WILL & FORT DC 19; [search DC 24, disable device DC 24](#).

Dall'altra parte del muro, lungo lo stesso corridoio, ci sono 8 leve per disabilitare le trappole; ovviamente all'arrivo dei PG le trappole saranno in funzione. Le scale del corridoio portano al 2° piano.

16) Saletta da pranzo: una sala da pranzo più piccola e riservata. Meno decorata della precedente presenta comunque interessanti dipinti ed un bel lampadario dorato.

17) Cucina: pochi attrezzi per scaldare le vivande prima di portarle a pranzo; vi si possono trovare modeste quantità di cibo.

- SECONDO PIANO DEL CASTELLO:

18) Il corridoio: dopo una svolta il corridoio raddoppia la sua larghezza; al tappeto rosso si sostituisce uno splendido tappeto verde e blu decorato con motivi marini. La luce è garantita da decine di candelabri dorati alle pareti e da un unico lampadario (anche questo molto elaborato) sull'angolo.

19) Guardaroba: la stanza è vuota.

20) Sala del consiglio: al suo interno vi si possono trovare 4 grandi armadi ricolmi di mappe e pergamene varie (niente di magico), nella stanza ci sono 3 grossi tavoli con una trentina di sedie. Alle pareti un paio di arazzi pregiati con scene di battaglia ed un po' di specchi ornamentali; dal soffitto pendono due elaborati lampadari argentati. Nella stanza attendono 6 guardie d'élite half-troll e 2 chierici half-troll che cercheranno di prendere i PG tra due fuochi nel corridoio sfruttando le numerose porte della grande stanza.

21) Stanza da letto: 4 letti di buona fattura, 4 armadi (vuoti) ed una scrivania; in pratica una stanza per ospiti di poca importanza.

22) Sala del trono: nella nicchia in fondo alla stanza spicca una grande statua di guerriero umano in armatura ([knowledge religion DC 15](#) per riconoscere il dio Helm) le braccia protese ad abbracciare/proteggere un trono dorato piuttosto ricco di decorazioni; davanti al trono e fino alle porte è disteso un tappeto rappresentante alcuni unicorni (500 GP di valore); alle pareti sono appesi 2 arazzi uno con scene di caccia ed uno con scene di battaglia.

23) Stanza da letto: 2 letti di buona fattura, 1 armadio grande (al suo interno vi si possono trovare due vesti nobiliari di pregio) ed un tavolo con tre sedie compongono il mobilio di questa stanza; in pratica un'altra stanza per ospiti.

24) Guardiola: 7 letti a castello, 3 armadi ed una rastrelliera per armi riempiono la stanza (che può ospitare fino a 14 guardie; di solito almeno 3 sono chierici).

25) Atrio delle scale che salgono al 3° piano; ai lati della rampa di scale ci sono due imponenti statue di leoni in granito rosa.

26) Anticamera del tempietto: ospita 4 panche, un baule aperto e vuoto e numerosi appendini con appese semplici tuniche bianche (col collo ed i polsini azzurri) recanti il simbolo di Helm. Sugli appendini ci sono 8 tuniche. [Le tuniche in questione sono state tutte cosparse di veleno che agisce per contatto \(1d4 STR / 1d4 CON; FORT DC 18\).](#)

27) Tempietto di Helm: al suo interno vi sono solo una statua di Helm coperta da un velo viola (anch'esso cosperso dello stesso veleno delle tuniche) ed un altare sul quale bruciano sempre dei bastoncini di un incenso maleodorante. L'area è stata dissacrata dai seguaci di Talona che hanno distrutto tutte le decorazioni imbrattando quindi muri e pavimento con sangue ed altri liquidi strani (presi dalle tre pozze delle cantine).

28) Sacrestia: la stanza ospita un letto a castello (nel quale riposano sempre 2 chierici), un armadio con paramenti taloniti e con una *Divine scroll "Neutralize poison"* ed una scrivania con una decina di fogli di pergamena bianchi e 35 GP.

- TERZO PIANO DEL CASTELLO – LE STANZE PRIVATE:

29) Piccolo atrio: dal corridoio delle scale si giunge in questo piccolo atrio (con altre 5 porte) e con 5 dipinti alle pareti (di modesto valore 100 GP l'uno).

30) Stanza del tesoro ducale: una vera e propria cassaforte che contiene il tesoro ducale; al suo interno fa la guardia uno stone golem mascherato da statua di guerriero.

31) Guardiola: ospita 5 letti a castello e 10 piccoli bauli; vi risiedono 8 guardie d'élite e 2 chierici; Lungo una parete c'è un passaggio segreto (il muro si apre) per raggiungere più velocemente la stanza del tesoro. Nei bauli si possono trovare 7 *potion "Cure light wounds"*, un *dagger +1* e 48 GP.

32) Stanza degli ospiti: con un letto matrimoniale e 2 letti più piccoli, un camino, un tavolo con 4 sedie, due armadi (vuoti) ed un paio di quadri alle pareti (100 GP l'uno); in pratica una stanza degli ospiti un po' più ricca delle precedenti, per ospiti di alto rango.

33) Stanza per gli ospiti (identica alla stanza n° 32).

34) Guardiola: con due letti a castello, un baule ed un armadio; ospita 3 guardie d'élite ed un chierico; con un po' di ricerche nella stanza si possono trovare 33 GP ed un anello d'argento da 12 GP.

35) Stanza della servitù: contiene 6 letti a castello e 6 piccoli bauli per la servitù personale del duca. Cercando si possono ritrovare degli abiti (le divise dei camerieri) e 4 GP.

36) Stanza del chierico di corte: una stanza ricca, decorata con tappezzerie viola, con un grande letto a baldacchino (viola anch'esso), un armadio, un piccolo altarino di Talona, una scrivania ed un paio di poltrone. La stanza sembra poco usata; cercando nell'armadio, nella scrivania e sull'altarino si possono trovare: *divine scroll "Poison"* x2; 6 boccette del veleno usato sulle vesti (stanza n° 26); alcune vesti costose; una tunica nera recante il simbolo di Talona; 93 GP e numerosi bastoncini d'incenso.

37) Bagno: un piccolo bagno in comune a due stanze (quella del mago di corte e quella del chierico di corte); è rivestito in pietra bianca e non presenta grandi arredi, ma è pur sempre una comodità non indifferente; vi si possono trovare pochi sali da bagno ed un po' di sapone.

38) Biblioteca privata del duca: vi sono conservati un centinaio di volumi, perlopiù libri di storia, di geografia e di araldica.

39) Stanza da letto del duca: molto ricca; in centro alla stanza vi è un grande letto a baldacchino con drappaggi in rosso e viola e diversi stemmi ducali ricamati. Due armadi sono posizionati sui muri a fianco alla porta d'ingresso (contengono vestiti di pregio e paramenti del duca, nonché una ***studded leather armor***, un ***rapier +2 shocking burst*** ed una ***cloak of Carisma +2***, tutti decorati con i simboli ducali); sulle altre tre pareti spiccano tre splendidi arazzi (di grande valore: 1500 GP l'uno) rappresentanti scene di caccia (a destra), una battaglia navale (a sinistra) ed una lotta tra sette uomini ed un drago (in fondo); [nascosta dietro l'arazzo in fondo c'è una porta segreta che conduce direttamente nella stanza del tesoro del duca: **search check DC 30; open lock DC 35.**](#)

40) Bagno privato del duca: molto più ricco del precedente con marmi rosa e metalli dorati; una grande vasca da bagno in pietra nera (basalto) e delle brocche di pietra verde (giada: tre fragili brocche da 550 GP l'una); vi si possono ritrovare anche sali da bagno, saponi, profumi ed unguenti per la cura del corpo.

41) Stanza del mago di corte: in disuso da diverso tempo (a giudicare dalla polvere accumulata); è arredata con un semplice letto a baldacchino con drappi blu scuro, un armadio (vuoto), una scrivania (con pochi fogli di pergamena bianchi e due penne ed un calamaio (inutilizzati da mesi) ed una piccola libreria con qualche vecchio tomo (libri che parlano di viaggi planari, trattati di alchimia ed erboristeria e qualche bestiario; del valore di circa 100 GP l'uno).

42) Scale verso la torre del mago.

6. La torre del mago (solo i 2 livelli più alti); sono due stanze quadrate di 40 Ft di lato ed alte 20 Ft, sui lati hanno una piccola finestrella (20 x 40 cm) ogni metro; la stanza più in basso ospita la stanza da letto del mago (attualmente in uso) con un letto di dimensioni small, un paio di scrivanie (con pergamene, penne e diversi inchiostri), una libreria piuttosto fornita (con libri di negromanzia, il manuale che spiega il funzionamento della maschera, libri di alchimia ed il diario del mago koboldo dove quest'ultimo ha

annotato i suoi esperimenti sugli otyugh e sulle guardie); un armadio (contenente vestiti ed il necessario per mettersi in viaggio) e, addossate ad una parete delle scale di legno (larghe 10 Ft) che salgono al piano superiore. Al secondo piano una grande stanza vuota dove i due doppelganger ed il mago di corte stanno aspettando l'arrivo dei PG per dare loro battaglia.

APPENDICE 4: NOMI E CARATTERI DEI PNG.

- **Spark Gemcutter** (Shield dwarf - Cleric 3° Dumathoin).
- **Tordar Ironbender** (Shield dwarf – Fighter 6°) = esperto sia come combattente sia come minatore; al momento del salvataggio tutte le sue caratteristiche sono ridotte a 6 ([per effetto di una combinazione di diversi veleni, malattie e maledizioni](#)).
- Minatore nano standard (expert 2°, fighter 2°) = sono rudi minatori abili anche a combattere con i loro attrezzi da scavo (martelli e picconi).
- Guardia standard (Human – Fighter 2°).
- Guardia d'élite (Human – Fighter 4°).
- Guardia d'élite half-troll (Human half-troll – Fighter 4°).
- Guardia d'élite blooded one (Human blooded one – Fighter 4°).
- Guardia d'élite blightspawned (Human blightspawned – Fighter 4°).
- Guardia d'élite juju zombie (Human juju zombie – Fighter 4°).
- Guardia del corpo del duca (Human – Barbarian 4°) = maleducati, illetterati, un po' stupidi ed arroganti. Il corpo esisteva già col duca vero e sono tutti all'oscuro delle trame del duca.
- **Galena Fattyhand** – la locandiera / padrona del Soldo Bucato (Female halfling – Rogue 4°) = affabile e burlona, sempre attenta ai soldi e soprattutto a gestire bene ciò che sa. È la sorella del ranger halfling morto il giorno – 78.
- Buttafuori del Soldo Bucato (Halfling – Fighter 2°).
- Camerieri del Soldo Bucato (Halfling – Expert 2°) = sempre gentili con la clientela e con le orecchie sempre aperte per comunicare alla padrona le novità ascoltate (hanno buoni punteggi di gather information, listen, diplomacy, spot, bluff e sense motive).
- Bardo del Soldo Bucato (Half-elf – Bard 8° - CG) = intento più a restare al sicuro alla locanda che altro... un personaggio simpatico e socievole. Non dimostra mai la sua reale abilità (non lo ha mai fatto finora e non ha nessuna intenzione di farlo); suona sempre e solo melodie di "sottofondo" per non attirare l'attenzione su di sé; si dice che nasconda qualcosa nel suo passato, ma nessuno sa cosa.
- Duca (finto) (Doppelganger – Fighter / Blackguard - LE).
- Chierico di corte (finto) (Doppelganger – Cleric 7° destruction, war - NE).
- Mago di corte (Kobold – Necromancer 8° - NE) = sempre nascosto dalla lunga tunica nera e dalla curiosa maschera d'argento ([decorata come il protagonista di THE CROW](#)), nessuno l'ha mai visto in volto (al di fuori dei due doppelganger), mostra un esagerato disprezzo per la vita in ogni sua forma.
- Duca (vero) (Human – Noble 2°, Fighter 6° - LN) = un buon cacciatore, un abile guerriero e tattico, educato e nobile nel comportamento.
- Chierico di corte (vero) (Human – Cleric 7° Helm).
- Capo chierico dei nani (Shield dwarf – Cleric 7° Dumathoin) = ormai ridotto ad uno spettro (Spectre) nel cimitero dei nani.
- Corpo d'élite dei guerrieri nani (Shield dwarf – Fighter 4°) = armati con ottime armature e con asce, martelli o picconi.
- **Lord Brannigan** (Human – Paladin 8° Helm - LG) = è il capo delle guardie della città. [Nutre alcuni sospetti sul duca visti gli accadimenti degli ultimi 3 o 4 mesi; tuttavia è senza prove e, per tanto, non prende iniziative a riguardo.](#)
- Capo delle guardie del corpo (Half-orc – Barbarian 6° - CN).
- **Jonas Turbellin** (Human – Export 4°) = mercante di stoffe, ritorna in città unico sopravvissuto ad un assalto di briganti il giorno –150.
- Gnomo testimone (Gnome – Expert 4°, Illusionist 3°) = era il miglior esperto di gemme della città; è quello morto in seguito ad una rapina.
- Chierico malvagio base (Human – Cleric 6, Talona NE) = si fingono chierici di Helm.
- Chierico blooded one (Human blooded one – Cleric 6, Talona NE).
- Chierico half-troll (Human half-troll – Cleric 6, Talona NE).
- Chierico blightspawned (Human blightspawned – Cleric 6, Talona NE).
- Chierico juju zombie (Human juju zombie – Cleric 6, Talona NE).

APPENDICE 5: STATISTICHE PNG.

- OTYUGH

LIFEELECH OTYUGH BLIGHTSPAWNED (CR 9) – Plant**Alignement = NE****HP = 8 + 8d8 + 63 = 120****Space / Reach** = 10 Ft / 10 Ft (15 Ft with tentacles)**STR** = 31 (+10); **DEX** = 16 (+3); **CON** = 25 (+7);**INT** = 7 (-2); **WIS** = 16 (+3); **CHA** = 6 (-2)**SPEED** = 40 Ft.**INITIATIVE** = +3**AC** = 10-1+3+5+4 = 21 (Size + DEX + Natural + Deflection)**FORT** = 7+0+3 = 10**REFL** = 3+0+3 = 6**WILL** = 3+2+6 = 11**BASE ATTACK** = +6 (-1 size)**MALEE** = +15**RANGED** = +8**GRAPPLE** = +18**ATTACKS:**

Tentacle x4 = 16 x4 = 1d8+10 + blight touch x4 = 20 x2

Bite = 10 = 1d6+5 + blight touch = 20 x2

POWERS & FEATS:

Fast healing = 5; Darkvision 60 Ft; Plant traits; Alertness; Costrict; Combat reflexes; Improved grab; Iron will; Spell-strengthened skin (+4 AC deflection); Lifeleech aura (60 Ft); Weapon focus "tentacle"; Create spawn; Undead transformation; Blight touch (disease FORT DC 20; UE 60).

SKILLS (ability + ranks + bonus):

Hide (3+2+8) 13; Jump (10+2+0) 12; Listen (3+2+2) 7; Spot (3+2+2) 7; Climb (10+1+8) 19; Move silently (3+1+0) 4.

LIFEELECH OTYUGH HALF TROLL (CR 10)**Alignement = NE****HP = 8 + 8d8 + 81 = 135****Space / Reach** = 10 Ft / 10 Ft (15 Ft with tentacles)-**STR** = 33 (+11); **DEX** = 18 (+4); **CON** = 29 (+9);**INT** = 5 (-3); **WIS** = 18 (+4); **CHA** = 6 (-2).**SPEED** = 40 Ft.**INITIATIVE** = +4**AC** = 10-1+4+9+4 = 26 (Size + DEX + Natural + Deflection)**FORT** = 9+0+3 = 12**REFL** = 4+0+3 = 7**WILL** = 4+2+6 = 12**BASE ATTACK** = +6 (-1 size)**MALEE** = +16**RANGED** = +9**GRAPPLE** = +21**ATTACKS:**

Tentacle x4 = 17 X4 = 1d8+11 x4 = 20 x2

Rake (if hits with 2 tentacles) = * = 2d6+16 = *

Bite = 11 = 1d8+5 = 20 x2

POWERS & FEATS:

Fast healing = 5; Darkvision 60 Ft; Costrict; Combat reflexes; Improved grab; Iron will; Weapon focus "tentacle"; Lifeleech aura (60 Ft); Scent; Rake; Spell-strengthened skin (+4 AC deflection); Power attack (max +6).

SKILLS (ability + ranks + bonus):

Hide (4+2+8) 14; Jump (11+2+0) 13; Listen (4+2+0) 6; Spot (4+2+0) 6; Climb (11+1+8) 20; Move silently (4+1+0) 5.

LIFEELECH OTYUGH JUJU ZOMBIE (CR 10) - Undead**Alignement = NE****HP = 12 + 8d12 + 3 = 95****Space / Reach** = 10 Ft / 10 Ft (15 Ft with tentacles)**STR** = 31 (+10); **DEX** = 18 (+4); **CON** = - (0); **INT** = 3 (-4); **WIS** = 18 (+4); **CHA** = 10 (0).**INITIATIVE** = (4+4)+8**SPEED** = 40 Ft. / Climb 20 Ft.**AC** = 10-1+4+8+4 = 25 (Size + DEX + Natural + Deflection)**DR** = 5 / Slashing**FORT** = 0+0+3 = 3**REFL** = 4+0+3 = 7**WILL** = 4+2+6 = 12**BASE ATTACK** = +6 (-1 size)**MALEE** = +15**RANGED** = +9**GRAPPLE** = +18**ATTACKS:**

Tentacle x4 = 16 X4 = 1d8+10 x4 = 20 x2

Bite = 10 = 1d6+5 = 20 x2

POWERS & FEATS:Fast healing = 5; Darkvision 60 Ft; **Undead traits; Immunity to "Magic missile" and electricity;** Alertness; Costrict; Combat reflexes; Improved grab; Iron will; Weapon focus "tentacle"; Spell-strengthened skin (+4 AC deflection); DR = 5 / Slashing; Turn resistance +4; Improved initiative; Power attack (max +6); Toughness; Lifeleech aura (60 Ft).**SKILLS (ability + ranks + bonus):**

Hide (4+2+8) 14; Jump (10+2+0) 12; Listen (4+2+2) 8; Spot (4+2+2) 8; Climb (10+1+8) 19; Move silently (4+1+0) 5.

• **GUARDIE DI STONEHAMMER FORGE:**

Character's name:	Guardia standard	
Class and levels	Fighter 2° (CR 2)	
Race	Human	Traits:
Homeland	Stonehammer Forge	
Religion	Tempus or Helm	

Alignement	LN							
	Standard		Temporary					
STR	16	3			SPEED	(30 Ft)		
DEX	14	2			INITIATIVE	2		
CON	14	2			AC	10+5+2+1 = 18 + dodge		
INT	12	1				Armor + DEX + shield		
WIS	10	0						
CHA	10	0			HP	10+1d10+4 = 20		
FORT	2+3		5		Languages: common, dwarven.			
REFL	2+0		2					
WILL	1+0		1					
BASE ATTACK	2		MALEE	5				
			RANGED	4				
Attacks	Longsword			5	1d8+3	19-20 x2		
(-1 per il buckler)	Halberd MW			5 (-1 AC)	1d10+4	20 x3		
	Light crossbow			3 (80 Ft)	1d8	19-20 x2		
Equipment					Description:			
Chainmail (5/2/-5/30 %/20 Ft/40 lb).								
Buckler (1/-1/5 %/-5 lb).								
Light crossbow (1d8/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.								
Halberd MW (1d10/20 x3/-12 lb/PS).								
Longsword (1d8/19-20 x2/-4 lb/S).								
30 Ft good rope.								
10 GP.								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus “longsword”				Heal	1	0	1(2)	
Weapon focus “halberd”				Innuendo	2	0	2(4)	
Alertness	Dodge			Intimidate	1	0	1(2)	
				Listen	3	0	1(2)	2
				Sense motive	1	0	1(2)	
				Spot	3	0	1(2)	2
				Tumble	4	2	2(4)	
				Use rope	3	2	1(2)	

Character's name:		Guardia d'elite							
Class and levels		Fighter 4° (CR 4)							
Race		Human				Traits:			
Homeland		Stonehammer Forge							
Religion		Tempus or Helm							
Alignement		LN							
	Standard			Temporary					
STR	18	4			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.			
DEX	14	2			INITIATIVE	2			
CON	18	4			AC	10+1+8+2 = 21 + dodge			
INT	13*	1				DEX + armor + shield			
WIS	12	1							
CHA	10	0			HP	10+3d10+16 = 50			
FORT	4+4		8		Languages: common, dwarven.				
REFL	2+1		3						
WILL	1+1		2						
BASE ATTACK	4		MALEE	8					
			RANGED	6					

Attacks	Longsword MW	9	1d8+6	19-20 x2		
	Heavy crossbow	6 (120 Ft)	1d10	19-20 x2		
Equipment			Description:			
Longsword MW (1d8/19-20 x2/-/4 lb/S)						
Heavy steel shield MW (2/-/1/15%/-/15 lb).						
Full plate (8/1/-/6/35%/20 Ft/50 lb).						
Heavy crossbow (1d10/19-20 x2/120 Ft/8 lb/P) + 20 bolts.						
Potion “Cure moderate wounds” x2.						
Good manacles						
20 Ft good rope						
20 GP						
POWERS & FEATS		Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus “longsword”		Bluff	1	0	1(2)	
Power attack (max +4)		Diplomacy	3	0	1(2)	2
Alertness	Dodge	Gather information	1	0	1(2)	
Weapon specialization “longsword”		Handle animal	1	0	1(2)	
Negotiator		Intimidate	2	0	2	
		Listen	6	1	3(6)	2
		Ride	4	2	2	
		Sense motive	4	1	1(2)	2
		Spot	6	1	3(6)	2
		Use rope	3	2	1(2)	

Character's name:		Guardia d'elite					
Class and levels		Fighter 4° blightspawned (CR 5)					
Race	Human blightspawned				Traits: Plant traits.		
Homeland	Stonehammer Forge						
Religion	Talona						
Alignment	NE – Plant.						
	Standard		Temporary				
STR	22	6			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.	
DEX	14	2			INITIATIVE	2	
CON	20	5			AC	10+1+8+2 = 21 + dodge	
INT	13*	1				DEX + armor + shield	
WIS	10	0					
CHA	8	-1			HP	8+3d8+20 = 45	
FORT	5+4		9		Languages: common, dwarven.		
REFL	2+1		3				
WILL	0+1		1				
BASE ATTACK	4		MALEE	10			
			RANGED	6			
Attacks	Longsword MW			11	1d8+8	19-20 x2	
	Touch			10	Disease (DC 17)	20 x2	
	Heavy crossbow			6 (120 Ft)	1d10	19-20 x2	
Equipment							
Longsword MW (1d8/19-20 x2/-/4 lb/S)							
Heavy steel shield MW (2/-/1/15%/-/15 lb).							
Full plate (8/1/-6/35%/20 Ft/50 lb).							
Heavy crossbow (1d10/19-20 x2/120 Ft/8 lb/P) + 20 bolts.							

Potion “Cure moderate wounds” x2.						
Good manacles						
20 Ft good rope						
20 GP						
POWERS & FEATS		Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus “longsword”		Bluff	0	-1	1(2)	
Power attack (max +4)		Diplomacy	2	-1	1(2)	2
Blight touch (disease DC 17)		Gather information	0	-1	1(2)	
Create spawn	Plant traits	Handle animal	0	-1	1(2)	
Undead transformation		Intimidate	1	-1	2	
Weapon specialization “longsword”		Listen	5	0	3(6)	2
Dodge	Negotiator	Ride	4	2	2	
Alertness		Sense motive	3	0	1(2)	2
		Spot	5	0	3(6)	2
		Use rope	3	2	1(2)	

Character's name:		Guardia d'elite						
Class and levels		Fighter 4° blooded one (CR 5)						
Race		Human blooded one				Traits:		
Homeland		Stonehammer Forge						
Religion		Talona						
Alignment		LE						
		Standard		Temporary				
STR	20	5			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.		
DEX	14	2			INITIATIVE	2		
CON	22	6			AC	10+1+8+2 +2 = 23 + dodge		
INT	11*	0				DEX + armor + shield + natural		
WIS	12	1						
CHA	10	0			HP	10+3d10+24 = 55		
FORT	6+4	10		Languages: common, dwarven.				
REFL	2+1	3						
WILL	1+1	2						
BASE ATTACK	4	MALEE	9					
		RANGED	6					
Attacks	Longsword MW			10	1d8+7	19-20 x2		
	Longsword (war cry)			11	1d8+8	19-20 x2		
	Heavy crossbow			6 (120 Ft)	1d10	19-20 x2		
Equipment					Description:			
Longsword MW (1d8/19-20 x2/-4 lb/S)								
Heavy steel shield MW (2/-1/15%/-15 lb).								
Full plate (8/1/-6/35%/20 Ft/50 lb).								
Heavy crossbow (1d10/19-20 x2/120 Ft/8 lb/P) + 20 bolts.								
Potion "Cure moderate wounds" x2.								
Good manacles								
20 Ft good rope								
20 GP								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus "longsword"				Bluff	1	0	1(2)	
Power attack (max +4)				Diplomacy	3	0	1(2)	2

War cry	Combat reflexes	Gather information	1	0	1(2)	
Alertness	Dodge	Handle animal	1	0	1(2)	
Weapon specialization "longsword"		Intimidate	2	0	2	
Negotiator		Listen	6	1	3(6)	2
		Ride	4	2	2	
		Sense motive	4	1	1(2)	2
		Spot	6	1	3(6)	2
		Use rope	3	2	1(2)	

Character's name:		Guardia d'elite						
Class and levels		Fighter 4° half-troll (CR 6)						
Race		Human half-troll			Traits: Fast healing 5. Darkvision 60 Ft. Scent.			
Homeland		Stonehammer Forge						
Religion		Talona						
Alignement		NE						
		Standard		Temporary				
STR	24	7			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.		
DEX	16	3			INITIATIVE	3		
CON	24	7			AC	10+1+8+2+4= 25 + dodge		
INT	11*	0				DEX + armor + shield + natural		
WIS	12	1						
CHA	8	-1			HP	10+3d10+28 = 65		
FORT	7+4	11		Languages: common, dwarven.				
REFL	3+1	4						
WILL	1+1	2						
BASE ATTACK	4	MALEE	11					
		RANGED	7					
Attacks	Longsword MW			12	1d8+9	19-20 x2		
	Bite			9	1d6+7	20 x2		
	2 claws			4/4	1d4+3/1d4+3	20 x2		
	Heavy crossbow			6 (120 Ft)	1d10	19-20 x2		
Equipment					Description:			
Longsword MW (1d8/19-20 x2/-4 lb/S)								
Heavy steel shield MW (2/-1/15%/-15 lb).								
Full plate (8/1/-6/35%/20 Ft/50 lb).								
Heavy crossbow (1d10/19-20 x2/120 Ft/8 lb/P) + 20 bolts.								
Potion "Cure moderate wounds" x2.								
Good manacles								
20 Ft good rope								
20 GP								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus "longsword"				Bluff	0	-1	1(2)	
Power attack (max +4)				Diplomacy	2	-1	1(2)	2
Bite and claws attack	Rake (2d4+6)			Gather information	0	-1	1(2)	
Darkvision 60 Ft.	Scent			Handle animal	0	-1	1(2)	
Fast healing 5	Alertness			Intimidate	1	-1	2	
Weapon specialization "longsword"				Listen	6	1	3(6)	2
Dodge	Negotiator			Ride	5	3	2	
				Sense motive	4	1	1(2)	2

		Spot	6	1	3(6)	2
		Use rope	4	3	1(2)	

Character's name:		Guardia d'elite						
Class and levels		Fighter 4° Juju zombie (CR 6)						
Race	Human juju zombie				Traits: Undead traits. Turn resistance +4. Immunity to electricity and “Magic missile”.			
Homeland	Stonehammer Forge							
Religion	Talona							
Alignement	NE - Undead.							
	Standard		Temporary		SPEED	(30 Ft)20 Ft/Climb 10 Ft		
STR	22	6			INITIATIVE	(3+4) 7		
DEX	16	3			AC	10+1+8+2+3 = 21 + dodge		
CON	-	-				DEX + armor + shield + natural		
INT	9*	-1						
WIS	12	1			DR	5 / slashing		
CHA	12	1			HP	12 + 3d12 + 3 = 46		
FORT	0+4+2		6		Languages: common, dwarven.			
REFL	3+1+0		4					
WILL	1+1+0		2					
BASE ATTACK	4		MALEE	10				
			RANGED	7				
Attacks	Longsword MW			11	1d8+8	19-20 x2		
	Slam			10	1d6 +6	20 x2		
	Heavy crossbow			7 (120 Ft)	1d10	19-20 x2		
Equipment					Description:			
Longsword MW (1d8/19-20 x2/-1/4 lb/S)								
Heavy steel shield MW (2/-1/15%/-15 lb).								
Full plate (8/1/-6/35%/20 Ft/50 lb).								
Heavy crossbow (1d10/19-20 x2/120 Ft/8 lb/P) + 20 bolts.								
Potion “Cure moderate wounds” x2.								
Good manacles								
20 Ft good rope								
20 GP								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Weapon focus “longsword”				Bluff	2	1	1(2)	
Great fortitude		Negotiator		Diplomacy	4	1	1(2)	2
Improved initiative		Turn resistance +4		Gather information	2	1	1(2)	
Immunity to “magic missile” and electricity				Handle animal	2	1	1(2)	
Power attack (max +4)				Intimidate	3	1	2	
Alertness		Dodge		Listen	6	1	3(6)	2
Weapon specialization “longsword”				Ride	5	3	2	
Toughness		Undead traits		Sense motive	4	1	1(2)	2
DR 5/slashing				Spot	6	1	3(6)	2
				Use rope	4	3	1(2)	

• **CHIERICI MALVAGI:**

Character's name		Chierico malvagio base	
Class and levels		Cleric 6°	
Race	Human	Languages: common, dwarven.	
Homeland	Stonehammer Forge		
Religion	Talona		

Alignement		NE					
	Standard		Temporary				
STR	14	2			SPEED (30 Ft) 20 Ft.		
DEX	13	1			INITIATIVE (1+4) 5		
CON	16	3			AC 10+1+8 = 19 + dodge		
INT	12	1			DEX + armor		
WIS	19*	4			HP 8 + 5d8 + 18 = 58		
CHA	10	0			Tattiche: generalmente non si fa trovare impreparato quindi si prepara con “Bull’s strength”, “Bear’s endurance” e “Magic vestment” prima del combattimento; nel primo round si lancia “Divine favor” e solo dopo va in corpo a corpo utilizzando lo Smite. Se c’è in mago tra i nemici gli lancia contro la “Spiritual weapon” prima della mischia.		
FORT	3+5+1	9					
REFL	1+2+1	4					
WILL	4+5+1	10					
BASE ATTACK	4	MALEE 6					
		RANGED 5					
Attacks	War scythe +1			8	2d4+5	20 x4	
	Light crossbow MW			6 (80 Ft)	1d8	19-20 x2	
	Ray			5	Spell	20 x2	
	Touch			6	Spell	20 x2	
	Spiritual weapon			8	1d8+2 (force)	19-20 x2	
Equipment					Domains:		
War scythe +1 (2d4+1/20 x4/-10 lb/PS).					DESTRUCTION = smite attack (+4 to attack roll / + 6 to damage) 1x day.		
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.					SUFFERING = Pain touch (spell-like) 1 x day. Melee touch attack vs living creature; -2 STR and DEX on target for 1 minute, no save.		
Full plate MW (8/1/-5/35%/20 Ft/50 lb).							
Cloak of resistance +1							
Silver holy symbol							
30 GP							
Wand “Cure light wounds” (15 charges).							
POWERS & FEATS			Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Rebuke undead		Dodge	Bluff	2	0	2(4)	
Weapon proficiency “War scythe”			Concentration	10	2	8	
Improved initiative			Diplomacy	4	0	4	
Spontaneous casting “inflict wounds” spells			Heal	8	4	4	
			Kn. religion	5	1	4	
Weapon focus “war scythe”			Listen	6	4	2(4)	
			Sense motive	8	4	4	
			Spellcraft	5	1	4	
			Spot	6	4	2(4)	
Spells prepared (5, 4+1, 4+1, 3+1)							
LEVEL 0 (5 / 14)		LEVEL 1 (4+1 / 15)		LEVEL 2 (4+1 / 16)			
Detect magic	*	Bane	15	Bear’s endurance		*	
Light	*	Cure light wounds	*	Cure moderate wounds		*	
Guidance	*	Cure light wounds	*	Bull’s strength		*	
Cure minor wounds	*	Divine favor	*	Spiritual weapon		*	
Guidance	*	Doom	15	Silence		16	
LEVEL 3 (3+1 / 17)							
Bestow curse		17					
Cure serious wounds	*						
Magic vestment	*						
Prayer	*						

Class and levels		Cleric 6° (CR 7). Chierico malvagio blightspawned												
Race	Human blightspawned				Languages: common, dwarven. Traits: Plant traits .									
Homeland	Stonehammer Forge													
Religion	Talona													
Alignment	NE – Plant.													
	Standard		Temporary											
STR	18	4			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.								
DEX	13	1			INITIATIVE	(1+4) 5								
CON	18	4			AC	10+1+8 = 19 + dodge								
INT	12	1				DEX + armor								
WIS	17*	3			HP	8 + 5d8 + 24 = 60								
CHA	8	-1			Tattiche: generalmente non si fa trovare impreparato quindi si prepara con “Bull’s strength”, “Bear’s endurance” e “Magic vestment” prima del combattimento; nel primo round si lancia “Divine favor” e solo dopo va in corpo a corpo utilizzando lo Smithe. Se c’è in mago tra i nemici gli lancia contro la “Spiritual weapon” prima della mischia.									
FORT	4+5+1	10												
REFL	1+2+1	4												
WILL	3+5+1	9												
BASE ATTACK	4	MALEE	8											
		RANGED	5											
Attacks	War scythe +1			10	2d4+7	20 x4								
	Light crossbow MW			6 (80 Ft)	1d8	19-20 x2								
	Ray			5	Spell	20 x2								
	Blight touch			8	Disease (FORT DC 20)	20 x2								
	Touch			8	Spell	20 x2								
	Spiritual weapon			7	1d8+2 (force)	19-20 x2								
Equipment										Domains: DESTRUCTION = smite attack (+4 to attack roll / + 6 to damage) 1x day. SUFFERING = Pain touch (spell-like) 1 x day. Malee touch attack vs living creature; -2 STR and DEX on target for 1 minute, no save.				
War scythe +1 (2d4+1/20 x4/-10 lb/PS).														
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.														
Full plate MW (8/1/-5/35%/20 Ft/50 lb).														
Cloak of resistance +1														
Silver holy symbol														
30 GP														
Wand “Cure light wounds” (15 charges).														
POWERS & FEATS				Skills		TOT	Ability	Ranks	Bonus					
Rebuke undead		Dodge		Bluff		1	-1	2(4)						
Weapon proficiency “War scythe”				Concentration		12	4	8						
Improved initiative				Diplomacy		3	-1	4						
Spontaneous casting “inflict wounds” spells				Heal		7	3	4						
				Kn. religion		5	1	4						
Create spawn		Plant traits		Listen		5	3	2(4)						
Undead transformation				Sense motive		7	3	4						
Blight touch (disease, DC 20).				Spellcraft		5	1	4						
Weapon focus “war scythe”				Spot		5	3	2(4)						
Spells prepared (5, 4+1, 4+1, 3+1)														
LEVEL 0 (5 / 13)			LEVEL 1 (4+1 / 14)			LEVEL 2 (4+1 / 15)								
Detect magic		*	Bane		14	Bear’s endurance		*						
Light		*	Cure light wounds		*	Cure moderate wounds		*						
Guidance		*	Cure light wounds		*	Bull’s strength		*						
Cure minor wounds		*	Divine favor		*	Spiritual weapon		*						
Guidance		*	Doom		14	Silence		15						

LEVEL 3 (3+1 / 16)	
Bestow curse	16
Cure serious wounds	*
Magic vestment	*
Prayer	*

Character's name				Chierico malvagio blooded-one				
Class and levels				Cleric 6° (CR 7).				
Race		Human blooded-one		Languages: common, dwarven.				
Homeland		Stonehammer Forge						
Religion		Talona						
Alignement		NE						
		Standard		Temporary				
STR	16	3			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.		
DEX	13	1			INITIATIVE	(1+4) 5		
CON	20	5			AC	10+1+8+2 = 21 + dodge		
INT	10	0				DEX + armor + natural		
WIS	19*	4			HP	8 + 5d8 + 30 = 66		
CHA	10	0			Tattiche: generalmente non si fa trovare impreparato quindi si prepara con "Bull's strength", "Bear's endurance" e "Magic vestment" prima del combattimento; nel primo round si lancia "Divine favor" e solo dopo va in corpo a corpo utilizzando lo Smithe. Se c'è in mago tra i nemici gli lancia contro la "Spiritual weapon" prima della mischia.			
FORT	5+5+1	11						
REFL	1+2+1	4						
WILL	4+5+1	10						
BASE ATTACK	4	MALEE	7					
		RANGED	5					
Attacks	War scythe +1			9	2d4+5	20 x4		
	Light crossbow MW			6 (80 Ft)	1d8	19-20 x2		
	Ray			5	Spell	20 x2		
	Touch			7	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon			8	1d8+2 (force)	19-20 x2		
Equipment					Domains: DESTRUCTION = smite attack (+4 to attack roll / + 6 to damage) 1x day. SUFFERING = Pain touch (spell-like) 1 x day. Malee touch attack vs living creature; -2 STR and DEX on target for 1 minute, no save.			
War scythe +1 (2d4+1/20 x4/-10 lb/PS).								
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.								
Full plate MW (8/1/-5/35%/20 Ft/50 lb).								
Cloak of resistance +1								
Silver holy symbol								
30 GP								
Wand "Cure light wounds" (15 charges).								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Rebuke undead		Dodge		Bluff	2	0	2(4)	
Weapon proficiency "War scythe"				Concentration	13	5	8	
Improved initiative				Diplomacy	4	0	4	
Spontaneous casting "inflict wounds" spells				Heal	8	4	4	
				Kn. religion	5	0	4	
War cry		Combat reflexes		Listen	6	4	2(4)	
Weapon focus "war scythe"				Sense motive	8	4	4	
				Spellcraft	4	0	4	
				Spot	6	4	2(4)	
Spells prepared (5, 4+1, 4+1, 3+1)								
LEVEL 0 (5 / 14)			LEVEL 1 (4+1 / 15)			LEVEL 2 (4+1 / 16)		

Detect magic	*	Bane	15	Bear's endurance	*
Light	*	Cure light wounds	*	Cure moderate wounds	*
Guidance	*	Cure light wounds	*	Bull's strength	*
Cure minor wounds	*	Divine favor	*	Spiritual weapon	*
Guidance	*	Doom	15	Silence	16
LEVEL 3 (3+1 / 17)					
Bestow curse	17				
Cure serious wounds	*				
Magic vestment	*				
Prayer	*				

Character's name		Chierico malvagio half-troll						
Class and levels		Cleric 6° (CR 8)						
Race	Human half-troll			Languages: common, dwarven. Traits: Fast healing 5. Darkvision 60 Ft. Scent.				
Homeland	Stonehammer Forge							
Religion	Talona							
Alignement	NE							
	Standard		Temporary					
STR	20	5			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.		
DEX	15	2			INITIATIVE	(2+4) 6		
CON	22	6			AC	10+1+8+4 = 23 + dodge		
INT	10	0				DEX + armor + natural		
WIS	19*	4			HP	8 + 5d8 + 36 = 75		
CHA	8	-1			Tattiche: generalmente non si fa trovare impreparato quindi si prepara con “Bull’s strength”, “Bear’s endurance” e “Magic vestment” prima del combattimento; nel primo round si lancia “Divine favor” e solo dopo va in corpo a corpo utilizzando lo Smithe. Se c’è in mago tra i nemici gli lancia contro la “Spiritual weapon” prima della mischia.			
FORT	6+5+1	12						
REFL	2+2+1	5						
WILL	4+5+1	10						
BASE ATTACK	4	MALEE	9					
		RANGED	6					
Attacks	War scythe +1			11	2d4+8	20 x4		
	Bite			9	1d6+5	20 x2		
	2 claws			4/4	1d4+2	20 x2		
	Light crossbow MW			7 (80 Ft)	1d8	19-20 x2		
	Ray			6	Spell	20 x2		
	Touch			9	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon			8	1d8+2 (force)	19-20 x2		
Equipment				Domains: DESTRUCTION = smite attack (+4 to attack roll / + 6 to damage) 1x day. SUFFERING = Pain touch (spell-like) 1 x day. Malee touch attack vs living creature; -2 STR and DEX on target for 1 minute, no save.				
War scythe +1 (2d4+1/20 x4/-10 lb/PS).								
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.								
Full plate MW (8/1/-5/35%/20 Ft/50 lb).								
Cloak of resistance +1								
Silver holy symbol								
30 GP								
Wand “Cure light wounds” (15 charges).								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Rebuke undead		Dodge		Bluff	1	-1	2(4)	
Weapon proficiency “War scythe”				Concentration	14	6	8	
Improved initiative				Diplomacy	3	-1	4	
Spontaneous casting “inflict wounds” spells				Heal	8	4	4	

Rend (2d4+3) if hits with both claws		Kn. religion	4	0	4	
Bite and claws attack		Listen	6	4	2(4)	
Darkvision 60 Ft.	Scent	Sense motive	8	4	4	
Weapon focus “war scythe”		Spellcraft	4	0	4	
Fast healing 5		Spot	6	4	2(4)	
Spells prepared (5, 4+1, 4+1, 3+1)						
LEVEL 0 (5 / 14)		LEVEL 1 (4+1 / 15)		LEVEL 2 (4+1 / 16)		
Detect magic	*	Bane	15	Bear’s endurance		*
Light	*	Cure light wounds	*	Cure moderate wounds		*
Guidance	*	Cure light wounds	*	Bull’s strength		*
Cure minor wounds	*	Divine favor	*	Spiritual weapon		*
Guidance	*	Doom	15	Silence		16
LEVEL 3 (3+1 / 17)						
Bestow curse	17					
Cure serious wounds	*					
Magic vestment	*					
Prayer	*					

Character's name			Chierico malvagio Juju zombie				
Class and levels			Cleric 6° (CR 8)				
Race		Human Juju zombie		Languages: common, dwarven. "Magic missile" immunity. Electricity immunity. Undead traits. DR = 5/slashing			
Homeland		Stonehammer Forge					
Religion		Talona					
Alignement		NE – Undead					
		Standard		Temporary			
STR	18	4			SPEED	(30 Ft)20 Ft/Climb 15 Ft	
DEX	15	2			INITIATIVE	(2+4) 6	
CON	-	-			AC	10+1+8+3 = 22 + dodge	
INT	8	-1				DEX + armor + natural	
WIS	19*	4			HP	12 + 5d12 + 3 = 58	
CHA	12	1			Tattiche: generalmente non si fa trovare impreparato quindi si prepara con "Bull's strength", "Bear's endurance" e "Magic vestment" prima del combattimento; nel primo round si lancia "Divine favor" e solo dopo va in corpo a corpo utilizzando lo Smithe. Se c'è in mago tra i nemici gli lancia contro la "Spiritual weapon" prima della mischia.		
FORT	0+5+1	6					
REFL	2+2+1	5					
WILL	4+5+1	10					
BASE ATTACK	4	MALEE	8				
		RANGED	6				
Attacks	War scythe +1			10	2d4+7	20 x4	
	Slam			8	1d6+4	20 x2	
	Light crossbow MW			7 (80 Ft)	1d8	19-20 x2	
	Ray			6	Spell	20 x2	
	Touch			8	Spell	20 x2	
	Spiritual weapon			8	1d8+2 (force)	19-20 x2	
Equipment					Domains:		
War scythe +1 (2d4+1/20 x4/-10 lb/PS).					DESTRUCTION = smite attack (+4 to attack roll / + 6 to damage) 1x day.		
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.					SUFFERING = Pain touch (spell-like) 1 x day. Malee touch attack vs living creature; -2 STR and DEX on target for 1 minute, no save.		
Full plate MW (8/1/-5/35%/20 Ft/50 lb).							
Cloak of resistance +1							
Silver holy symbol							
30 GP							

Wand "Cure light wounds" (15 charges).							
POWERS & FEATS		Skills		TOT	Ability	Ranks	Bonus
Rebuke undead	Dodge	Bluff		3	1	2(4)	
Spontaneous casting "inflict wounds" spells		Climb		12	4	0	8
Weapon proficiency "War scythe"		Concentration		9	1	8	
Alertness	DR = 5/slashing	Diplomacy		5	1	4	
Power attack (max +4)		Heal		8	4	4	
Turn resistance +4		Kn. religion		3	-1	4	
Immunity to "Magic missile" and electricity		Listen		8	4	2(4)	2
Improved initiative		Sense motive		8	4	4	
Toughness	Undead traits	Spellcraft		3	-1	4	
Weapon focus "war scythe"		Spot		8	4	2(4)	2
Spells prepared (5, 4+1, 4+1, 3+1)							
LEVEL 0 (5 / 14)		LEVEL 1 (4+1 / 15)		LEVEL 2 (4+1 / 16)			
Detect magic	*	Bane	15	Shatter		16	
Light	*	Doom	15	Sound burst		16	
Guidance	*	Command	15	Bull's strength		*	
Guidance	*	Divine favor	*	Spiritual weapon		*	
Guidance	*	Doom	15	Silence		16	
LEVEL 3 (3+1 / 17)							
Bestow curse	17						
Dispel magic	*						
Magic vestment	*						
Prayer	*						

• **DOPPELGANGERS & MAGO DI CORTE:**

Character's name:			Duca (finto)					
Class and levels			Doppelganger – Fighter 4° - Black guard 4° (CR 12)					
Race		Doppelganger			Traits: Immunity “Sleep” and “Charm” effects. Evasion. Darkvision 60 Ft.			
Homeland		Unknown						
Religion		Chaos and tyranny						
Alignment		NE						
		Standard		Temporary				
STR	20	5			SPEED	(30 Ft) 20 Ft.		
DEX	16	3			INITIATIVE	3		
CON**	20	5			AC	10+4+7+3+2 = 26 + dodge		
INT*	14	2				Natural + Armor + DEX + ring.		
WIS	16	3						
CHA	16	3			HP	8+3d8+8d10+60 = 150		
FORT		5+1+4+4+3+2		19		Languages: common, dwarven, draconic.		
REFL		3+4+1+1+3+2		14 + evasion				
WILL		3+4+1+1+3+2		14				
BASE ATTACK		(4+4+4) 12/7/2		MALEE	17/12/7			
				RANGED	15/10/5			
Attacks	Falchion +2 dwarf bane				20/15/10	2d4+11	15-20 x2	
	Falchion +2 dwarf bane (vs dwarf)				22/17/12	2d4+13+2d6	15-20 x2	
	Mighty (+4) composite longbow +1				17/12/7	1d8+6	20 x3	
	Ray				15	Spell	20 x2	
	Touch				17/12/7	Spell	20 x2	

Equipment			Description:			
Falchion +2 dwarf-bane (2d4+2/18-20 x2/-8 lb/S).						
Breastplate +2 (7/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).						
Mighty (+4) composite longbow +1 (1d8+5/20 x3/110 Ft/3 lb/P).						
30 arrows +1						
Cloak of resistance +2						
Potion "Cure serious wounds" x5 + Potion "Endurance" x2.						
Gauntlets of ogre power (STR +2)						
Ring of protection +2						
250 GP						
Ring of evasion						
POWERS & FEATS		Skills	TOT	Abil	Ranks	Bonus
Darkvision 60 Ft.	Change shape	Bluff	11	3	4	4
Detect thoughts	Dark blessing	Concentration	9	5	4	
Immunity sleep and charm effects		Diplomacy	7	3	4	
Aura of evil	Poison use	Disguise	10	3	3	4
Smite good 1x day (+3 attack, +4 damage).		Gather information	4	3	1(2)	
"Detect good" at will		Heal	5	3	2	
Command undead	Dodge	Hide	8	3	5(10)	
Aura f despair (-2 all ST within 10 Ft).		Innuendo	4	3	1(2)	
Weapon focus "falchion"	Sneak attack (+1d6)	Intimidate	6	3	3	
Power attack (max +12)	Improved sunder	Kn. religion	4	2	2(4)	
Cleave	Alertness	Listen	10	3	5	2
Weapon specialization "falchion"		Move silently	5	3	2(4)	
Improved critical "falchion"		Sense motive	7	3	4	
		Spellcraft	3	2	1(2)	
		Spot	10	3	5	2
		Tumble	4	3	1(2)	
		BLACK GUARD SPELLS PREPARED (2, 2)				
LEVEL 1 (2 / 14)			LEVEL 2 (2 / 15)			
Doom	14	Eagle's splendour	*			
Inflict light wounds	14	Inflict moderate wounds	15			

Character's name:		Doppelganger Chierico					
Class and levels		Cleric 7° (CR 11).					
Race	Doppelganger					Traits:	
Religion	Unknown.						
Alignement	NE						
	Standard		Temporary				
STR	18	4			SPEED	30 Ft.	
DEX	16*	3			INITIATIVE	3	
CON	16	3			AC	10+4+3+7+3+1= 28 + dodge	
INT	14	2				Natural + DEX + Armor + Shield + Ring	
WIS	22	6					
CHA	12	1			HP	8 + 3d8 + 7d8 + 33 = 104	
FORT	3+1+5+2+2				13	Languages: common, dwarven, giant.	
REFL	3+4+2+2+0				11		
WILL	6+4+5+2+0				17		
BASE ATTACK	(4+5) 9/4		MALEE	13/8			

		RANGED	12/7			
Attacks	Longsword +2	16/11	1d8+6	17-20 x2		
	Longsword +2 (smite)	20/15	1d8+13	17-20 x2		
	Light crossbow +1	13	1d8+1	19-20 x2		
	Ray	12	Spell	20 x2		
	Touch	13/8	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon	15/10	1d8+2	19-20 x2		
Equipment			Domains:			
Breastplate +2 (7/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).			WAR = Weapon proficiency			
Longsword +2 (1d8+2/19-20 x2/-4 lb/S).			“longsword” & Weapon focus			
Light crossbow +1 (1d8+1/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.			“longsword”.			
Heavy steel shield +1 (3/-1/15%/-15 lb).			DESTRUCTION = smite attack (1			
110 GP			per day), +4 on attack roll, +7 to			
Wand “Cure moderate wounds” (35 charges).			damage.			
Ring of protection +1						
Cloak of resistance +2						
POWERS & FEATS		Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Dodge	Combat casting	Bluff	9	1	4	4
Improved critical “longsword”		Concentration	14	3	7	4
Great Fortitude	Rebuke undead	Diplomacy	5	1	4	
Spontaneous casting : “Inflict wounds” spells.		Disguise	9	1	4	4
		Heal	8	6	2	
+4 bluff and disguise (see MM1, 68)		Hide	4	3	1(2)	
		Intimidate	5	1	4	
Immunity to charm and sleep effects.		Kn. arcane	6	2	4	
		Kn. Religion	6	2	4	
Detect thoughts (continuously, WILL DC 13 negates)		Listen	10	6	4	
		Move silently	4	3	1(2)	
Darkvision 60 Ft.	+4 natural AC	Sense motive	10	6	4	
Change shape (MM1, 67).		Spellcraft	9	2	7	
		Spot	10	6	4	
Spells per day (6, 6+1, 5+1, 3+1, 2+1)						
LEVEL 0 (6 / 16)		LEVEL 1 (6+1 / 17)		LEVEL 2 (5+1 / 18)		
Guidance	*	Inflict light wounds	17	Spiritual weapon	*	
Detect magic	*	Doom	17	Bear's endurance	*	
Read magic	*	Bless	*	Bull's strength	*	
Cure minor wounds	*	Bane	17	Calm emotions	*	
Guidance	*	Cure light wounds	*	Resist energy	*	
Open / Close	*	Divine favor	*	Silence	18	
		Shield of faith	17			
LEVEL 3 (3+1 / 19)		LEVEL 4 (2+1 / 20)				
Magic vestment	*	Divine power	*			
Bestow curse	19	Cure critical wounds	*			
Cure serious wounds	*	Poison	20			
Prayer	*					

Class and levels		Kobold necromancer 8° (CR 8)						
Race	Kobold				Traits: PROHIBED SCHOOLS: CONJURATION & ENCHANTMENT. Darkvision 60 Ft. Cold resistance 10.			
Homeland	Sewers under Mount Thay							
Religion	Kurtulmack							
Alignement	NE							
	Standard		Temporary					
STR	12	1			SPEED	30 Ft.		
DEX	18	4			INITIATIVE	4		
CON	12	1			AC	10+1+1+4+2+2 = 20		
INT**	20	5				Size + natural + DEX + Bracers + Ring		
WIS	10	0						
CHA	7	-2				HP	4+7d4+8 = 34	
FORT	1+2+2		5		Languages: draconic, undercommon, goblin, orc, giant, infernal.			
REFL	4+2+2		8					
WILL	0+6+2		8					
BASE ATTACK	4 (+1 size)		MALEE	6				
			RANGED	9				
Attacks	Small dagger MW			7	1d3+1	19-20 x2		
	Small light crossbow MW			10 (80 Ft)	1d6	19-20 x2		
	Ray			9	Spell	20 x2		
	Touch			6	Spell	20 x2		
Equipment					Description: dopo aver trovato per caso un libro nelle fogne del Thay, ha cominciato a studiarlo di nascosto dai suoi “fratelli” finché non è stato in grado di fare uso della magia. A quel punto si è preso le vendette che desiderava nei confronti degli altri membri della tribù (per tutti i soprusi che aveva subito in quanto gracile e debole). Se ne va a seminare morte e distruzione in giro per Faerun finché non diviene lo “sciamano” di un gruppo di briganti gnoll. Quando questi vengono sconfitti dalla milizia di Stonehammer Forge giura vendetta e si allea con i due doppelganger.			
Small dagger MW (1d3/19-20 x2/10 Ft/1 lb/PS).								
Small light crossbow MW (1d6/19-20 x2/80 Ft/3 lb/P).								
20 small bolts								
Bracers of armor +2.								
Ring of protection +2								
Cloak of resistance +2								
Wand “magic missile V” (30 charges)								
Potion “Cure serious wounds” x4.								
Wand “Vampiric touch VII” (10 charges).								
Ring of cold resistance minor (10 cold resistance)								
Silver mask of spell immunity “ enervation ” (uses up a 4 th level spell slot).								
10 onyx (25 GP each)								
150 GP								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Small (+1 AC, +1 attack, +4 hide)				Bluff	0	-2	2(4)	
				Concentration	16	1	11	4
Darkvision 60 Ft				Craft alchemy	8	5	3	
Scribe scroll				Craft trapmaking	10	5	3	2
Summon familiar				Disguise	1	-2	3(6)	
Empower spell (+2)				Escape artist	5	4	1(2)	
Spell focus “necromancy”				Heal	2	0	2(4)	
Combat casting				Hide	10	4	2(4)	4
Heighten spell				Kn. arcana	7	5	2	
Light sensitivity				Kn. nature	6	5	1	
+1 Natural AC				Kn. religion	6	5	1	
				Kn. dungeoneering	6	5	1	
				Kn. the planes	6	5	1	

		Kn. history	6	5	1	
		Listen	2	0	2(4)	
		Move silently	7	4	3(6)	
		Profession miner	4	0	2	2
		Search	8	5	1(2)	2
		Sense motive	2	0	2(4)	
		Spellcraft	16	5	11	
		Spot	1	0	1(2)	
		Tumble	5	4	1(2)	
Wizard spells per day (4+1, 6+1, 4+1, 4+1, 3+1)						
Wizard spells known						
Level 0 (all)		Level 2		Level 4		
Level 1		Blindness / Deafness	18	Bestow curse		20
Cause fear	17	Spectral hand	*	Fear		20
Chill touch	17	Scorching ray	*	Enervation		*
Ray of enfeeblement	*	Mirror image	*	Improved invisibility		*
Disguise self	*	Level 3				
Magic missile	*	Vampiric touch	*			
Burning hands	16	Ray of exhaustion	*			
Shield	*	Protection from energy	*			
Alarm	*	Fireball	18			
Feather fall	*					
True strike	*					
Bonus spellbook						
Level 1		Level 2		Level 3		
Obscuring mist	*	Bear's endurance	*	Gaseous form		*
Speed swim	*	Flaming sphere	17	Detect metals and minerals		*
Endure elements	*	Magic mouth	*	Lightning bolt		18
Net of shadows	16	Resist elements	*	Tongue serpents (BOVD)		18
Burning hands	16	Sadism (BOVD)	*	Level 4		
Ice dagger	16	Stone bones	*	Phantasmal killer		19
Summon undead I	*			Remove curse		*
Mage armor	*					
Spells prepared (4+1, 6+1, 4+1, 4+1, 3+1)						
Level 0 (4+1 / 15)		Level 1 (6+1 / 16)		Level 2 (4+1 / 17)		
Touch of fatigue	16	Ray of enfeeblement	*	Blindness / Deafness		18
Detect magic	*	True strike	*	Spectral hand		*
Read magic	*	Shield	*	Bear's endurance		*
Flare	15	Magic missile	*	Scorching ray		*
Touch of fatigue	16	Ice dagger	16	Mirror image		*
		Ray of enfeeblement	*			
		Chill touch	17			
Level 3 (4+1 / 18)		Level 4 (3+1 / 19)				
Vampiric touch	*	Bestow curse	20			

Ray of exhaustion	*	USED UP (silver mask)	*
Lightning bolt	18	Enervation	*
Fireball	18	Phantasmal killer	19
Vampiric touch	*		

• NANI DI STONEHAMMER FORGE

Character's name:		Dwarf standard miner						
Class and levels		Expert 2°, Fighter 2° (CR 3).						
Race		Shield dwarf				Traits: Darkvision 60 FT.		
Homeland		Stonehammer Forge						
Religion		Dumathoin						
Alignment		NN						
		Standard		Temporary				
STR	16	3			SPEED	20 Ft.		
DEX	14	2			INITIATIVE	2		
CON	16	3			AC	10+2+3+1 = 16 + dodge.		
INT	12	1				DEX		
WIS	10	0						
CHA*	8	-1			HP	6+1d6+2d10+12 = 38		
FORT	3+0+3+2			8	+2 ST vs poison. +2 ST vs spells and spell-like effects.			
REFL	2+0+0+0			2				
WILL	0+3+0+0			3				
BASE ATTACK	(1+2) 3		MALEE	6				
			RANGED	5				
Attacks (-1 buckler)	Warhammer MW			6	1d8+3	20 x3		
	Heavy pick MW			6	1d6+3	20 x4		
Equipment					Description: sono rudi minatori, coperti solo da un giaccone di cuoio pesante; comunque fanno combattere e lo fanno senza remore. Sono armati con i loro arnesi da scavo (heavy pick o warhammer) e sono abili ad usarli in combattimento. Languages: common, dwarven, goblin			
Heavy leather jacket (3/3/-3/20%/30 Ft/20 lb).								
Heavy leather bracer (buckler) (1/-1/5%/-5 lb)								
Heavy pick MW (1d6/20 x4/-6 lb/P).								
Warhammer MW (1d8/20 x3/-5 lb/B).								
Torch x2 + Flint & steel.								
10 GP								
Healer's kit (5 charges).								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Great fortitude		Dodge		Appraise	5	1	2	2
Weapon focus "heavy pick" or "warhammer"				Balance	4	2	2	
Self sufficient				Climb	5	3	2	
Darkvision 60 Ft.		Stonecunning.		Heal	5	0	3	2
Stability.		+2 ST vs poison.		Intimidate	1	-1	2	
+2 ST vs spells and spell-like effects				Kn. dungeoneering	4	1	3	
+1 attack vs orcs and goblinoids				Listen	2	0	2(4)	
+4 dodge AC bonus vs giants.				Profession miner	6	0	6(7)	
+2 appraise (stone or metal)				Search	6	1	3	2
+2 craft (stone or metal).				Sense motive	1	0	1(2)	
				Spot	2	0	2(4)	
				Survival	5	0	3	2
				Tumble	4	2	2	
				Use rope	4	2	2	

• **NON-MORTI (STANZA DELLA LANTERNA)**

Character's name:		Dwarf necromancer bone-creature						
Class and levels		Necromancer 8° (CR 9).						
Race	Dwarf bone-creature				Prohibited schools: ENCHANTMENT & CONJURATION. Cold immunity. Fire resistance 10. +2 ST vs spells and spell-like effects.			
Homeland	Stonehammer Forge							
Religion	Myrkul							
Alignement	CE – Undead							
	Standard		Temporary					
STR	14	2			SPEED	20 Ft.		
DEX	18	4			INITIATIVE	4		
CON	-	-			AC	10+4+2+2+1 = 19		
INT**	20	5				DEX + Natural + bracers + ring		
WIS	13	1			DR	5 / Bludgeoning		
CHA	10	0			HP	12+7d12+8 = 85		
FORT	0+2+1		3		Languages: common, dwarven, draconic, abyssal, terran, orc, goblinoid, giant.			
REFL	4+2+1		7					
WILL	1+6+1		8					
BASE ATTACK	4		MALEE	6				
			RANGED	8				
Attacks	Dagger +1			9	1d4+3	19-20 x2		
	Claw			9	1d4+2	20 x2		
	Light crossbow MW			9	1d8	19-20 x2		
	Ray			8	Spell	20 x2		
	Touch			8	Spell	20 x2		
Equipment					Description:			
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/6 lb/P) + 30 bolts.								
Dagger +1 (1d4+1/19-20 x2/10 Ft/1 lb/PS).								
Ring of protection +1								
Ring of fire resistance minor (10 points)								
Bracers of armor +2								
Cloak of resistance +1								
Wand “Snilloc’s snowball swarm VII” (20 Charges / DC 13).								
Wand “Magic missile V”.								
Potion “Invisibility”.								
Potion “Cat’s grace”.								
160 GP.								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
+1 attack vs orcs and goblinoids				Appraise	9	5	2(4)	2
Stonecunning	Stability			Bluff	2	0	2(4)	
+4 dodge AC bonus vs giants				Concentration	11	0	11	
+2 ST vs spells and spell-like effects				Craft alchemy	9	5	4	
				Heal	3	1	2(4)	
Claw attack 1d4.	+2 natural AC			Hide	5	4	1(2)	
Darkvision 60 Ft.	Cold immunity			Kn. arcane	9	5	4	
Undead traits	Weapon finesse			Kn. nature	8	5	3	
Spell focus “necromancy”				Kn. religion	8	5	3	
Improved toughness	Empower spell (+2)			Kn. dungeoneering	8	5	3	
Combat casting	Summon familiar			Kn the planes	8	5	3	
+2 appraise (rare items)				Listen	3	1	2(4)	

DR = 5 / bludgeoning		Move silently		6	4	2(4)	
Scribe scroll		Prof. alchemist		4	1	3	
		Search		6	5	1(2)	
		Sense motive		2	1	1(2)	
		Spellcraft		16	5	11	
		Spot		3	1	2(4)	
		Tumble		5	4	1(2)	
Spellbook							
LEVEL 0 (all)		LEVEL 2		LEVEL 4			
LEVEL 1		Blindness / Deafness		18	Enervation		*
Cause fear	17	Spectral hand		*	Bestow curse		20
Chill touch	17	Scorching ray		*	Phantasmal killer		19
Ray of enfeeblement	*	Invisibility		*	Wall of fire		19
Shield	*	LEVEL 3					
Burning hands	16	Vampiric touch	*				
True strike	*	Ray of exhaustion	*				
Color spray	16	Fireball	18				
Magic missile	*	Slow	18				
Expeditious retreat	*						
Enlarge person	*						
Bonus Spellbook							
LEVEL 0 (all)		LEVEL 2		LEVEL 4			
LEVEL 1		See invisibility		*	Fear		20
Protection from good	*	Obscure object		*	Greater invisibility		*
Summon undead I	*	Flame dagger		*			
Suspend disease	*	Balagarn's iron horn		17			
Cause fear	17	Sap strength		17			
Protection from chaos	*	Slow consumption		18			
Stupor	16	LEVEL 3					
Message	*	Greater mage hand		*			
Know protections	16	Hold person		18			
		Dread word		18			
		Keen edge		*			
Spells prepared							
LEVEL 0 (4+1 / 15)		LEVEL 2 (4+1 / 17)		LEVEL 4 (3+1 / 19)			
Touch of fatigue	16	Blindness / Deafness		18	Bestow curse		20
Touch of fatigue	16	Spectral hand		*	Enervation		*
Flare	15	Scorching ray		*	Scorching ray empowered		*
Flare	15	See invisibility		*	Phantasmal killer		19
Detect magic	*	Scorching ray		*			
LEVEL 1 (6+1 / 16)		LEVEL 3 (4+1 / 17)					
Cause fear	17	Vampiric touch		*			
Ray of enfeeblement	*	Fireball		18			
Shield	*	Slow		18			

Magic missile	*	Magic missile empowered	*
Burning hands	16	Ray of exhaustion	*
Magic missile	*		
Ray of enfeeblement	*		

Character's name:		Dwarf ghaſt									
Class and levels		Spellſtitched evolved advanced (8 HD) ghaſt (CR 9).									
Race		Dwarf – ghaſt				Traits: Fast healing 5. Undead traits. Stench. Turn resistance +4. Darkviſion 60 Ft. Evolved x2.					
Homeland		Stonehammer forge									
Religion		Myrkul									
Alignment		CE									
Standard		Temporary		SPEED		30 Ft					
STR	28	9			INITIATIVE	6					
DEX	22	6			AC	10+6+6+2+2 = 26					
CON	-	-				DEX + Natural + Bracers + Ring					
INT	15	2			SR	21					
WIS	18	4			DR	5 / magic					
CHA	22	6			HP	12+7d12 =					
FORT	0+2+1+2			5	Languages: common, dwarven, abyſſal, infernal.						
REFL	6+2+1+2			11							
WILL	4+6+1+2			13							
BASE ATTACK	4	MALEE		13							
		RANGED		10							
Attacks (full attack = bite + 2 claws)		Bite		13	1d8+9 + paralysis		20 x2				
		2 claws		11 / 11	1d4+4 + paralysis x2		20 x2				
		Ray		10	Spell		20 x2				
		Touch		13	Spell		20 x2				
Equipment					Description:						
Bracers of armor +2											
Ring of protection +2											
Cloak of resistance +1											
90 GP											
POWERS & FEATS					Skills		TOT	Ability	Ranks	Bonus	
Ghoul fever (DC 20)					Balance*		12	6	6		
Power attack (max +4)					Climb*		13	9	4		
Contagious paralysis					Concentration		9	6	3(6)		
Undead traits		Fast healing 3			Escape artist		9	6	3(6)		
Turn resistance +4					Hide*		12	6	6		
SR = 15 + CHA = 21					Jump*		13	9	4		
Stench (DC 20)		Multiattack			Listen		7	4	3(6)		
+2 profane bonus on ST		DR = 5 / magic			Move ſilently*		12	6	6		
Darkviſion 60 Ft.					Search		4	2	2(4)		
Paralysis (DC 20)					Sense motive		6	4	2(4)		
					Spellcraft		5	2	3(6)		
					Spot*		8	4	4		
					Tumble		8	6	2(4)		
Spell-like abilities (caſter level 8) – 1x day.											
Confuſion		20	Cone of cold			21					
Spellſtitched ſpells known (2, 2, 2, 2, 2)											

Spell-like abilities (caster level 8) – 1x day.			
Confusion	20	Cone of cold	21

Spellstitched spells known (2, 2, 2, 2, 2)

LEVEL 1		LEVEL 2		LEVEL 3	
Magic missile	*	Blindness / Deafness	16	Fireball	17
Ray of enfeeblement	*	Scorching ray	*	Lightning bolt	17
LEVEL 4		LEVEL 5			
Bestow curse	18	Firebrand	19		
Enervation	*	Night's caress	19		
Spellstitched spells per day – Caster level 10					
LEVEL 1					
LEVEL 2					
LEVEL 3					
LEVEL 4					
LEVEL 5					

Character's name:		Dwarf mummy cleric.						
Class and levels		Cleric 6° mummified creature (CR 9).						
Race	Dwarf mummified creature				Languages: common, dwarven, abyssal. Traits: undead traits ; vulnerability to fire ; darkvision 60 Ft ; despair .			
Homeland	Stonehammer Forge							
Religion	Myrkul							
Alignment	LE – Undead							
	Standard		Temporary					
STR	24	7			SPEED	10 Ft.		
DEX	16	3			INITIATIVE	3		
CON	-	-			AC	10+10+7+3+1 = 31		
INT	10	0				Natural + armor + DEX + ring.		
WIS*	23	6			DR	5 / –		
CHA	16	3			HP	12+5d12 = 60		
FORT	0+5+2		7		+2 ST vs spells and spell-like effects.			
REFL	3+2+2		7					
WILL	6+5+2		13					
BASE ATTACK	4		MALEE	11				
			RANGED	7				
Attacks Stored spell “Bestow curse” DC 20	War scythe +1 spell storing			12	2d4+1+10	20 x4		
	Light crossbow MW			8 (80 Ft)	1d8	19-20 x2		
	Ray			7	Spell	20 x2		
	Touch			11	Spell	20 x2		
	Spiritual weapon			10	1d8+2 (force)	20 x4		
Equipment					Domains: DEATH = death touch once per day (supernatural death effect); melee touch attack, 1d6 per cleric level, if target goes to 0 or lower HP it dies immediately. UNDEATH = extra turning as a bonus feat.			
Breastplate +2 (7/3/-3/25%/20 Ft/30 lb).								
War scythe +1 spell storing (2d4+1/20 x4/-10 lb/PS)								
Light crossbow MW (1d8/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 20 bolts.								
Ring of protection +1								
Cloak of resistance +2								
Potion “Invisibility”								
Pearl of power 2.								
90 GP.								
POWERS & FEATS				Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Stability		DR = 5/-		Concentration	7	3	4	
Rebuke undead 10 x day.		Extra turning		Heal	7	6	1	
Despair (paralysis 1d4 rounds at sight – DC 16)				Kn. arcana	1	0	1	

Character's name:		Dwarf fighter death knight					
Class and levels		Fighter 6° death knight (CR 9)					
Race		Dwarf death knight				Immunity to cold, electricity, polymorph and turning. Darkvision 60 Ft. Undead traits. Fear aura (creatures up to 5 HD).	
Homeland		Stonehammer Forge					
Religion		Myrkul					
Alignment		LE – Undead					
	Standard		Temporary		INITIATIVE	(3+2) 5	
STR	22	6			SPEED	20 Ft	
DEX	16	3			AC	10+5+6+3+3+2 = 29 + dodge	
CON	-	-				Natural + armor + shield + DEX + ring	
INT	14	2			DR	10 / magic	
WIS*	16	3			SR	20	
CHA	18	4			HP	12 + 5d12 = 59	
FORT	0+5+2			7	+2 ST vs spells and spell-like effects.		
REFL	3+2+2			7			
WILL	3+2+2			7			
BASE ATTACK	6/1		MALEE	12/7			
			RANGED	9/4			
Attacks	Battleaxe +2 frost		15/10		1d8+10+1d6 cold		20 x3
	Light crossbow +1		10 (80 Ft)		1d8+1		19-20 x2
	Touch		12/7		1d8+4 +1 CON (WILL DC 17 half)		20 x2
	Abyssal blast		640 Ft.		6d6 (fire + unholy) 20 Ft burst (REFL DC 17 half).		
Equipment							Languages: common, dwarven, orc, giant.
Breastplate +1 (6/3/-3/25 %/20 Ft/30 lb).							
Battleaxe +2 frost (1d8+2 +1d6 cold /20 x3/-6 lb/S).							
Heavy steel shield +1 (3/-1/15%/-15 lb).							
Light crossbow +1 (1d8+1/19-20 x2/80 Ft/4 lb/P) + 30 bolts.							
Ring of protection +2							

Cloak of resistance +2						
180 GP						
POWERS & FEATS		Skills	TOT	Ability	Ranks	Bonus
Darkvision 60 Ft.	Stonecunning	Concentration	5	4	1(2)	
Stability	DR = 10 / magic	Diplomacy	6	4	2(4)	
+2 ST vs spells and spell-like abilities		Gather information	5	4	1(2)	
+4 dodge AC bonus vs giants		Handle animal	5	3	2	
+1 attack vs orcs and goblinoids		Heal	4	3	1(2)	
Weapon focus “battleaxe”	Dodge	Intuit direction	4	3	1(2)	
Weapon specialization “battleaxe”		Intimidate	6	4	2	
Power attack (max +6)	Blooded	Kn. religion	3	2	1(2)	
Improved sunder	Alertness	Listen	7	3	2(4)	2
Touch attack (negative energy 1d8+4 + 1 CON vs living WILL DC 17 halves and negates CON damage)		Search	3	2	1(2)	
		Sense motive	4	3	1(2)	
Abyssal blast (6d6 fire and profane; REFL DC 17)		Spot	9	3	2(4)	4
Fear aura (WILL DC 17)	+2 appraise and craft	Survival	4	3	1(2)	
SR = 20	Undead traits	Tumble	5	3	2(4)	
Immunity to cold, electricity and polymorph						
Summon mount	Turn immunity					

APPENDICE 6: OGGETTI NUOVI ED ARTEFATTI.

- **Occhio di Myrkul** = bullseye lantern, interamente in mithral con le lenti di ametista; è tutta nera ed è stata decorata con teschi e simboli di Myrkul a rilievo. Ha due effetti magici. Se viene caricata con normale olio ed accesa emette una luce violetta che incute un vago senso di timore (nel cono di luce un effetto spell-like come il lato negativo di "Prayer" senza tiro salvezza e che dura 20 rounds). Se viene caricata con una miscela di sangue (di un'unica creatura) ed olio e quindi accesa anima tutti i cadaveri nel suo cono di luce fino ad un massimo di 20 HD al giorno. Il tipo di non-morto che ne esce è a discrezione del DM esclusi lich e vampiri (ed altre cose simili, sempre a discrezione del DM). I non-morti così evocati non sono sotto il diretto controllo di chi usa la lanterna ma vanno controllati in seguito (con abilità come quella di un chierico malvagio, ad esempio); altrimenti vagano liberi attaccando qualunque creatura vivente escluso chi li ha animati se sono non-morti poco intelligenti; altrimenti hanno una volontà propria se sono intelligenti (huecuva, mummie, ecc). ogni personaggio di allineamento buono che la impugna subisce un livello negativo ed un "Inflict moderate wounds" (2d8+8 – WILL DC 20 dimezza). Le sue caratteristiche sono una forte aura necromantica ed una moderata aura di "evocation" (invocazione?); ad una eventuale individuazione del male dovrebbe risultare una "appena percettibile" aura malvagia il caster level per crearla dovrebbe essere 20, e servono la feat "Craft wondrous item" e gli incantesimi "Prayer", "Create undead", "Greater create undead" ed "Animate dead"; il prezzo dovrebbe aggirarsi sulle 100000 GP (ma forse di più).
- **Heavy leather jacket (giaccone pesante di pelle)** = è la protezione dei minatori nani; è una specie di studded leather armor ma è leggermente più ingombrante: fornisce un bonus di AC di 3; permette di sommare una destrezza massima pari a 3; ha un check penalty di 3; impone una percentuale di fallimento per gli incantesimi arcani del 20%; permette comunque una velocità di 30 Ft; pesa 20 lb. Il costo dovrebbe aggirarsi attorno alle 20 GP.
- **Heavy leather bracers (bracciali pesanti di pelle)** = sono sempre parte dell'equipaggiamento protettivo dei minatori nani; funzionano esattamente come un buckler ma costano la metà (sono di cuoio).
- **Silver mask of spell immunity** = è una maschera d'argento che garantisce l'immunità ad un incantesimo al massimo di 4° livello a patto che chi indossa la maschera conosca e possa lanciare il suddetto incantesimo; affinché la maschera faccia effetto, uno slot di incantesimi dello stesso livello dell'incantesimo prescelto deve essere sacrificato. Non funziona con incantesimi ad area. Un incantatore può cambiare l'incantesimo da cui proteggersi con un semplice rituale della durata di circa 1 ora e che causa un po' di danni (1d4 CON damage) a causa della necessità di usare un po' di sangue dell'incantatore per "lavare" la maschera. Le sue caratteristiche sono una moderata aura di abjuration; il caster level per creare la maschera dovrebbe essere almeno 7 e sono necessari la feat "Craft wondrous

item" e gli incantesimi "*Spell immunity*" e "*Imbue with spell ability*"; il prezzo dovrebbe aggirarsi attorno a 25000 GP (ma forse è poco).

APPENDICE 7: INSERIRE NUOVI PERSONAGGI.

Ovvero se per caso un PG dovesse morire come può un DM inserirne uno nuovo? Ci sono diversi luoghi da poter sfruttare:

1. **In città** = ovviamente chiunque può giungere in città, inoltre ci sono sempre coloro che già vi risiedono. Tuttavia il reclutamento di un normale "cittadino" nasconde la possibilità che questi sia una spia.
2. **Fuori città** = nel bosco ad ovest è noto che risieda un druido; questi potrebbe avere degli "apprendisti" (uno o due al massimo, però); inoltre è pur sempre un bosco quindi qualche cacciatore vi si potrebbe essere avventurato. Inoltre ci sono le bande di briganti (con gnoll e koboldi) e quindi ci sono anche buone possibilità di incontrare qualche ladruncolo.
3. **Monte Nero** = ovvero le prigioni; ci possono sempre essere dei prigionieri (oltre a Tordar) rinchiusi lì dentro; magari i PG potrebbero far evadere anche loro (potrebbero anche essere semplici nani della città ubriachi o comunque altre persone contrarie alle azioni del duca).
4. **Le miniere dei nani** = qui i PG possono reclutare solo qualche minatore (o in genere nano) che si sia perduto nei livelli più o meno abbandonati che loro dovranno percorrere per giungere al cimitero.
5. **Il castello del duca** = solo nel piano più basso, nella stanza che ospitava le vecchie galere, i PG potrebbero trovare qualche aiuto incatenato al muro.

APPENDICE 8: RIFERIMENTI AI MANUALI.

- Mostri e templates:
 - Aballin = Monster of Faerun (monster compendium), 11.
 - Blightspawned = Unapproachable East, 59.
 - Blooded one = Unapproachable East, 60.
 - Bone creature = Book of Vile Darkness, 184.
 - Death knight = Monster Manual 2, 207.
 - Evolved undead = Libris Mortis 99.
 - Half-troll = Fiend Folio, 92.
 - Helmed horror = Monster compendium – Monsters of Faerun, 60.
 - Huecuva = Fiend Folio, 94.
 - Juju Zombie = Unapproachable East, 66.
 - Lifeleech otyuhg = Monster Manual 3, 119.
 - Mummified creature = Libris Mortis, 110.
 - Spellstitched = Monster Manual 2, 215.
- Incantesimi:
 - Balagarn's iron horn = Magic of Faerun, 79.
 - Detect metal and minerals = Races of Faerun, 189.
 - Dread word = Book of Vile Darkness, 93.
 - Firebrand = Magic of Faerun, 94.
 - Flame dagger = Magic of Faerun, 94.
 - Greater mage hand = Magic of Faerun, 97.
 - Ice dagger = Magic of Faerun, 101.
 - Know protections = Magic of Faerun, 104.
 - Net of shadows = Magic of Faerun, 110.
 - Night's caress = Libris Mortis, 69.
 - Sadism = Book of Vile Darkness, 103.
 - Sap strength = Book of Vile Darkness, 103.
 - Slow consumption = Book of Vile Darkness, 103.
 - Speed swim = Magic of Faerun, 121.
 - Stone bones = Magic of Faerun, 123.
 - Stupor = Book of Vile Darkness, 106.
 - Summon undead = Libris Mortis, 71.
 - Suspend disease = Book of Vile Darkness, 106.
 - Tongue serpents = Book of Vile Darkness, 107.
- Noble (classe) = Dragonlance campaign Setting, 50.
- Blight touch (malattia) = Unapproachable East, 60.
- Improved toughness (feat) = Libris Mortis, 27.
- Contagious paralysis (feat) = Libris Mortis, 25.
- Blooded (regional feat) = Player's Guide to Faerun, 35.
- Profane Lifeleech (feat) = Libris Mortis, 29.

- Undeath domain = Player's Guide to Faerun, 92

APPENDICE 9: RIASSUNTO DELLE RICOMPENSE.

Lungo tutta l'avventura i PG potranno fare diverse "sotto-quest" che li porteranno a ricevere piccole ricompense; queste:

- Convincere la locandiera halfling (Galena Fattyhand) a parlare del passaggio segreto e/o della gilda di spie e del mercato nero = 200 XP a testa.
- Salvare Tordar dalle prigioni = 500 XP a testa e 1000 GP in tutto.
- Liberare dalla "maledizione" lo spettro del chierico di Dumathoin = 750 XP a testa.
- Sconfiggere i doppelganger = 1000 GP a testa e 500 XP a testa (dopo che Lord Brannigan ha visto i cadaveri dei doppelganger).

APPENDICE 10 – POSSIBILI SPUNTI PER NUOVE AVVENTURE:

Ovvero gli spunti che sono rimasti "aperti" alla fine dell'avventura.

- Chi è il misterioso "Blightlord" servitore di Talona che ha ordito tutta la faccenda? E che fine ha fatto?
- Che fine hanno fatto il vero duca ed il vero chierico di corte?
- Come si può distruggere l'artefatto di Myrkul?
- Come si può guarire Tordar dalla sua malattia/maledizione?
- Il tempio di Helm è stato sconsacrato dai sacerdoti taloniti; bisognerebbe fare qualcosa per riportarlo alla normalità.
- Cosa nasconde il bardo? Qual è il suo "torbido" passato?

LICENZE DI USO:

D&D, Dungeons & Dragons e Forgotten Realms sono marchi di proprietà della Wizards of the coast inc.

Con questa pubblicazione non si intende infrangere alcun diritto d'autore. La citazione di nomi, marchi o estratti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Questa è una pubblicazione a carattere amatoriale a scopo puramente di intrattenimento.

Ogni riferimento o somiglianza a fatti, cose, organizzazioni, persone, luoghi o eventi realmente esistenti è puramente casuale.

Questa opera, scritta da Zuri Marco, viene rilasciata sotto licenza: "[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/)."

Ulteriori informazioni e la versione "legale" della licenza sono reperibili sul sito:

<http://www.creativecommons.it/Licenze>.

Per contattare l'autore dell'opera scrivete a:

zuri.marco@gmail.com
